

GAME SYSTEM

Patent number: JP2003225442
Publication date: 2003-08-12
Inventor: KONNO MASAHISA; ENDO HIROSHI
Applicant: SANKYO CO
Classification:
- international: **A63F7/02; A63F7/02; (IPC1-7): A63F7/02**
- european:
Application number: JP20020026670 20020204
Priority number(s): JP20020026670 20020204

Report a data error here

Abstract of JP2003225442

PROBLEM TO BE SOLVED: To easily identify a recording medium for specifying a player with probability of illegality.

出力画面 1 : 短時間精算

***** 短時間精算 (短時間精算) *****						
短時間精算 短時間: 2002-01-20 短時間: 2002-01-21 短時間: 短時間						
短時間結果						
NO.	会員ID	会員名	短時間	短時間	短時間	短時間
1	0001-0001	0001000000000000	2	0	18:00	10000
2	0001-0002	0001000000000000	1	2	18:00	10000
3	0001-0003	0001000000000000	1	4	18:00	10000
.
.
.
.

Data supplied from the **esp@cenet** database - Worldwide

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号
特開2003-225442
(P2003-225442A)

(43) 公開日 平成15年8月12日 (2003.8.12)

(51) Int.Cl.⁷ 識別記号 F I テーグ* (参考)
A 6 3 F 7/02 3 2 8 A 6 3 F 7/02 3 2 8 2 C 0 8 8

審査請求 未請求 請求項の数10 O L (全 40 頁)

(21) 出願番号 特願2002-26670(P2002-26670)

(22) 出願日 平成14年2月4日 (2002.2.4)

(71) 出願人 000144153

株式会社三共

群馬県桐生市境野町6丁目460番地

(72) 発明者 今野 正久

群馬県桐生市境野町6の460 株式会社三共内

(72) 発明者 遠藤 大志

群馬県桐生市境野町6の460 株式会社三共内

(74) 代理人 100098729

弁理士 重信 和男 (外2名)

Fターム(参考) 2C088 BB01 BB16 BB30 BB33 BB43
CA31 CA35 EA49

(54) 【発明の名称】 遊技用システム

(57) 【要約】 (修正有)

【課題】 不正が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定できるようにすること。

【解決手段】 遊技者特定情報及び遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受け付けて、受付貨幣金額に相当する遊技用価値を残存する遊技用価値に加算する価値加算処理装置と、遊技用価値に相当する金額の貨幣を払出す精算装置と、価値加算装置並びに精算装置と通信可能で、価値加算処理と精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、管理装置は、送信されてきた価値加算情報と精算情報とに基づいて、遊技者特定情報と、実施された処理種別と、処理の実施時刻を含む遊技者特定記録媒体の処理履歴を管理し、同一遊技者特定情報において価値加算処理と精算処理が行われた間の時間差を算出し、算出した時間差が予め定められた所定時間差以内である遊技者特定情報を抽出し、結果を出力する。

出力帳票1：短時間精算

***** 危険会員抽出 (短時間精算) *****						
SD ID:12345678						
初発日:2002-01-20						
現在日:2002-01-21						
客 名:客名様						
抽出結果						
順.	会員ID	カードID	遊技回数	入金回数	経過時間	精算金額
1	0001-01-XXXX	00-XXXXXXXXXXXXXX	2	5	12:30	5000
2	0001-01-YYYY	00-XXXXXXXXXXXXXX	1	3	13:00	10000
3	0001-01-ZZZZ	00-XXXXXXXXXXXXXX	1	4	14:15	10000
.
.
.

【特許請求の範囲】

【請求項1】 遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置は、前記価値加算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該価値加算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む価値加算情報を前記管理装置に送信し、前記精算装置は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報と、実施された処理が価値加算処理または精算処理であるかを示す処理種別と、処理の実施時刻を含む遊技者特定記録媒体の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において価値加算処理と精算処理が行われた間の時間差を算出し、該算出した時間差が予め定められた所定時間差以内である遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行うとともに、該抽出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項2】 遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置は、前記価値加算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該価値加算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む価値加算情報を前記管理装置に送信し、前記精算装置は、前記精

算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報と、実施された処理が価値加算処理または精算処理であるかを示す処理種別と、処理に供された遊技用価値の大きさとを含む遊技者特定記録媒体の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において価値加算処理に供された遊技用価値の大きさと精算処理に供された遊技用価値の大きさが同じである遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項3】 遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記精算装置は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた精算情報に基づいて、遊技者特定情報を含む精算履歴を管理するとともに、該精算履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において、所定期間内に前記精算処理が所定回数以上行われた遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項4】 前記管理装置は、前記請求項1～請求項3のいずれかに記載の抽出処理の内、少なくとも2つの抽出処理を実施し、該複数の抽出結果に共通して含まれる遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することを特徴とする遊技用システム。

【請求項5】 前記管理装置は、抽出条件となる前記所定時間差の変更設定が可能である請求項1または4に記載の遊技用システム。

【請求項6】 前記管理装置は、抽出条件となる遊技用価値の大きさの変更設定が可能である請求項2または4に記載の遊技用システム。

【請求項7】 前記精算履歴は、精算処理に供された遊技用価値の大きさを含み、前記管理装置は、抽出条件となる精算処理の回数並びに精算処理に供された遊技用価

値の大きさの変更設定が可能である請求項3または4に記載の遊技用システム。

【請求項8】 前記管理装置は、前記抽出結果に含まれる遊技者特定情報を不正の可能性のある遊技者特定情報として登録し、該登録情報を出力する請求項1～7のいずれかに記載の遊技用システム。

【請求項9】 前記管理装置は、前記不正の可能性のある遊技者特定情報として登録されている遊技者特定情報について、該遊技者特定情報が該当する遊技者特定記録媒体の使用を不可とするための無効情報を受付けて、該無効情報に該当する遊技者特定情報を無効遊技者特定情報として登録し、該登録情報に基づいて前記価値加算処理と精算処理において各処理の対象となる遊技者特定記録媒体の使用の可否を判定する可否判定処理を行う請求項8に記載の遊技用システム。

【請求項10】 前記価値加算装置並びに前記精算装置には、各装置を識別可能な識別情報が付与され、前記価値加算情報或いは前記精算情報は該識別情報を含むとともに、前記処理履歴或いは精算履歴は、処理を実施した装置の識別情報を含み、前記管理装置は、前記抽出した遊技者特定情報について当日の処理履歴或いは精算履歴を抽出し、該抽出結果を出力する請求項1～9のいずれかに記載の遊技用システム。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術の分野】本発明は、会員カード等の遊技者特定記録媒体への価値加算（追加入金）が可能な価値加算装置と、該遊技者特定記録媒体に残存する遊技用価値の精算を行うための精算装置と、これら価値加算装置並びに精算装置における前記遊技者特定記録媒体の使用状況を管理するための管理装置と、から成る遊技用システムの改良に関する。

【0002】

【従来の技術】従来、遊技場においては貨幣等の回収のための労力の低減とともに、経営の透明性向上を目的として、第三者機関であるカード会社がプリペイドカードの発行・管理を行う第三者発行型、または遊技場がプリペイドカードの発行を行い、カード会社が管理を行う自家発行型のプリペイドカード等の遊技用記録媒体を用いて遊技を実施できるようにした遊技用装置が多数導入されている。

【0003】また、近年の遊技場においては、遊技者へのサービス並びに他の遊技場との差別化を目的として、会員登録を実施した遊技者に会員登録をした遊技者に対し、該遊技者を特定可能な遊技者特定情報としての会員IDが登録された遊技者特定記録媒体である会員カードを発行し、該会員カードを所持する会員遊技者に、一度遊技にて獲得した遊技媒体を再度遊技に使用できるようにする貯蓄サービスや、来店毎にポイント等を付与し、該ポイント数に応じて特典を付与する等のポイントサー

ビスが実施されるようになってきている。

【0004】このため、遊技者が前記貯蓄したパチンコ玉やコインを使用しての再プレイと遊技用価値であるプリペイド度数による貸出の双方を受けるためには、前記会員カード並びにプリペイドカードの双方のカードを携帯する必要があると不便であるとともに、遊技場にとっては、前記プリペイドカードの発行に際して必要となる発行コストを低減したい要求があるが、これらプリペイドカードの発行コスト低減要求に対応できないという問題があることから、前記会員カードにプリペイドカードの機能を持たせた会員プリペイドカードとするとともに、該プリペイド機能を有する会員カードに繰返し前記遊技用価値を加算できるとともに、該プリペイド機能を有する会員カードに残存する遊技用価値を現金と精算できる遊技用システムが検討されてきている。

【0005】

【発明が解決しようとする課題】これら会員カードに残存する遊技用価値の精算が可能なシステムにおいては、例えば、偽造紙幣を用いて会員カードに価値加算し、該価値加算した遊技用価値を精算装置にて精算すれば本物の真紙幣を入手できるようになることから、これらの不正に使用される可能性が高くなってしまうという問題があり、これらの不正が実施された可能性のある会員カードを、簡便に特定することのできるシステムが切望されていた。

【0006】よって、本発明は上記した問題点に着目してなされたもので、前述のように不正が実施された可能性のある会員カードを、簡便に特定することのできるシステムを提供することを目的としている。

【0007】

【課題を解決するための手段】前記した問題を解決するために、本発明の遊技用システムは、遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置は、前記価値加算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該価値加算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む価値加算情報を前記管理装置に送信し、前記精算装置は、前記精算処理の対象となった遊技者特定

記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報と、実施された処理が価値加算処理または精算処理であるかを示す処理種別と、処理の実施時刻を含む遊技者特定記録媒体の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において価値加算処理と精算処理が行われた間の時間差を算出し、該算出した時間差が予め定められた所定時間差以内である遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行うとともに、該抽出結果を出力することを特徴としている。この特徴によれば、前記価値加算処理が実施された後、短時間にて精算処理がなされた遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0008】本発明の遊技用システムは、遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置は、前記価値加算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該価値加算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む価値加算情報を前記管理装置に送信し、前記精算装置は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報と、実施された処理が価値加算処理または精算処理であるかを示す処理種別と、処理に供された遊技用価値の大きさとを含む遊技者特定記録媒体の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において価値加算処理に供された遊技用価値の大きさと精算処理に供された遊技用価値の大きさが同じである遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することを特徴としている。この特徴によれば、前記価値加算処理と前記精算処

理とに供された遊技用価値の大きさが同じである遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0009】本発明の遊技用システムは、遊技者を特定可能な遊技者特定情報及び遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報が記録された遊技者特定記録媒体並びに貨幣を受付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値の大きさを前記遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報より特定される遊技用価値の大きさに加算する価値加算処理を少なくとも行う価値加算装置と、前記遊技者特定記録媒体を受付けて、該受付けた遊技者特定記録媒体の遊技用価値特定情報から特定される遊技用価値の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置と、少なくとも前記価値加算装置並びに前記精算装置と通信可能であって、前記価値加算処理並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置と、から成る遊技用システムにおいて、前記精算装置は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体の遊技者特定情報と、該精算処理に供された遊技用価値の大きさを特定可能な情報とを含む精算情報を前記管理装置に送信し、前記管理装置は、送信されてきた精算情報に基づいて、遊技者特定情報を含む精算履歴を管理するとともに、該精算履歴に基づいて、同一遊技者特定情報において、所定期間内に前記精算処理が所定回数以上行われた遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することを特徴としている。この特徴によれば、所定期間内に前記精算処理が所定回数以上行われた遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0010】本発明の遊技用システムは、前記管理装置は、前記請求項1～請求項3のいずれかに記載の抽出処理の内、少なくとも2つの抽出処理を実施し、該複数の抽出結果に共通して含まれる遊技者特定情報を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果を出力することが好ましい。このようにすれば、各抽出処理にて抽出された複数の抽出結果を参照することで、より高精度にて不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を特定できる。

【0011】本発明の遊技用システムは、前記管理装置は、抽出条件となる前記所定時間差の変更設定が可能であることが好ましい。このようにすれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、前記時間差を適宜に変更できる。

【0012】本発明の遊技用システムは、前記管理装置は、抽出条件となる遊技用価値の大きさの変更設定が可

能であることが好ましい。このようにすれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、前記前記価値加算処理と前記精算処理に供された遊技用価値の大きさが同じである遊技用価値の大きさ、例えば精算金額が所定額以上である等の抽出条件の設定を実施できる。

【0013】本発明の遊技用システムは、前記精算履歴は、精算処理に供された遊技用価値の大きさを含み、前記管理装置は、抽出条件となる精算処理の回数並びに精算処理に供された遊技用価値の大きさの変更設定が可能であることが好ましい。このようにすれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、所定回数並びに精算金額等を含む抽出条件を変更できる。

【0014】本発明の遊技用システムは、前記管理装置は、前記抽出結果に含まれる遊技者特定情報を不正の可能性のある遊技者特定情報として登録し、該登録情報を出力することが好ましい。このようにすれば、一度抽出された遊技者特定記録媒体を登録しておくことで、新たに抽出された遊技者特定記録媒体とこれら登録されている遊技者特定記録媒体とを照合することができ、これら照合結果を不正な会員遊技者の特定に役立てることができ。

【0015】本発明の遊技用システムは、前記管理装置は、前記不正の可能性のある遊技者特定情報として登録されている遊技者特定情報について、該遊技者特定情報が該当する遊技者特定記録媒体の使用を不可とするための無効情報を受付けて、該無効情報に該当する遊技者特定情報を無効遊技者特定情報として登録し、該登録情報に基づいて前記価値加算処理と精算処理において各処理の対象となる遊技者特定記録媒体の使用の可否を判定する可否判定処理を行うことが好ましい。このようにすれば、前記不正の可能性のある遊技者特定記録媒体として登録されている遊技者特定記録媒体が、不正な会員遊技者の遊技者特定記録媒体であると断定できた場合等において、その遊技者特定記録媒体の使用を不可とすることで、該遊技者特定記録媒体を使用した不正を防止できる。

【0016】本発明の遊技用システムは、前記価値加算装置並びに前記精算装置には、各装置を識別可能な識別情報が付与され、前記価値加算情報或いは前記精算情報は該識別情報を含むとともに、前記処理履歴或いは精算履歴は、処理を実施した装置の識別情報を含み、前記管理装置は、前記抽出した遊技者特定情報について当日の処理履歴或いは精算履歴を抽出し、該抽出結果を出力することが好ましい。このようにすれば、その当日において、不正の可能性のある会員カードが使用された装置と該装置における価値加算金額等を確認できるようになり、これらの内容とその装置における実際の入金状況とを比較することで、抽出された遊技者特定記録媒体が不正に使用されたか否かを判定できる。

【0017】

【発明の実施の形態】以下、図面に基づいて本発明の実施形態を説明する。尚、以下の実施例においては、遊技機として遊技媒体であるパチンコ玉が払い出される通常のパチンコ機を用いた例を示すが、本発明はこれに限定されるものではなく、その他の遊技機、例えばパチンコ玉が指触不能に封入された封入式パチンコ機や、遊技媒体としてコインやパチンコ玉を使用するスロットマシン、更には完全クレジット式のスロットマシン等の遊技機においても適用可能である。

【0018】(実施例)図1は、本実施例における管理装置としてのシステムコントローラ100と、遊技者特定記録媒体である会員カード37に関する情報を管理する会員管理コンピュータ(CP)120と、該会員カード37への価値加算処理である入金処理機能を有する価値加算装置としてのカードユニット3並びに精算装置22とを有する遊技用システムの構成を示す図である。

【0019】この本実施例の遊技用システムは、遊技場において複数配置された遊技島に並設される遊技機であるカードリーダ式パチンコ機(以下パチンコ機)2と、該パチンコ機2に対して1対1に対応設置される前記価値加算装置であるカードユニット3と、遊技場内の所定箇所に設置され、前記カードユニット3にて使用される遊技者特定記録媒体である後述の会員カード37に対し、受付けた貨幣金額に該当する遊技用価値の大きさである度数を付与する入金処理を行う価値加算装置である入金装置21と、該会員カード37に残存する遊技用価値である度数を現金に精算する精算処理を行う精算装置22と、前記カードユニット3が不良となった際に、該不良のカードユニット3と交換するための予備のカードユニット3を収納されたカードユニットストック20と、前記カードユニット3にて使用される後述の会員カード37並びにビジターカード38の管理等を行う管理装置としてのシステムコントローラ100と、前記会員カード37を所持する会員遊技者に関する情報を管理する会員管理コンピュータ120と、から主に構成されており、前記システムコントローラ100、会員管理コンピュータ120、カードユニット3、カードユニットストック20、入金装置21並びに精算装置22とはハブ(HUB)7並びに中継器6並びに通信ケーブル8を介して双方向のデータ通信可能に接続されており、各接続機器にはそれぞれローカルIPアドレスが付与されてローカルエリアネットワーク(LAN)が形成されている。また、前記システムコントローラ100と会員管理コンピュータ120とは個別の通信ケーブル10を介して比較的高速のデータ通信を実施可能に接続されている。

【0020】また、前記システムコントローラ100は、通信回線11を介してカード管理会社に設置された管理サーバ12と双方向のデータ通信を実施できるように接続されており、カード管理会社は、該管理サーバ1

2にて各遊技場の会員カード並びにビジターカードによる売上や、システムコントローラ100並びにカードユニットのエラー状況等を把握できるようになっている。

【0021】初めに、本実施例にて前記遊技者特定記録媒体である会員カード37、並びにビジターカード38に用いた各記録媒体について説明すると、本実施例では図2(a)(b)に示すように、予め会員登録をした会員遊技者に対して発行される会員カード37と、前記カードユニット3に装備されているビジターカード38と、の2種類のICカードを用いている。

【0022】まず、本実施例に用いた会員カード37について説明すると、該会員カード37には、図2(a)に示すように、略長方形のカード型に形成されているとともに、その中央位置に、非接触にて記録データの入出力(送受信)を行うための円形状とされたアンテナコイル83と、記録データを電氣的に書き換え可能に記憶する集積回路(IC)84とが設けられており、これら会員カード37は、前記カードユニット3内に設けられている後述するカードリーダライタ327に挿入されることで、該カードリーダライタ327から出力される電磁波が前記アンテナコイル83に誘導起電力を生じさせて前記集積回路84が動作可能に付勢されるとともに、前記アンテナコイル83を介して前記カードリーダライタ327との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされている。

【0023】また、これら会員カード37における集積回路84の内部メモリには、各会員カード37を個別に識別可能な会員カードIDや、各会員を識別可能な遊技者特定情報としての会員ID、当該会員カード37が発行された発行店等の情報が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ327とのデータ通信により、後述する入金処理の際に付与される入金IDや遊技用価値としての度数、最後に入金処理がなされたカードユニット3(入金装置)の装置ID、当該会員カード37を所持する会員の氏名(名字及び名前)や性別、年齢、誕生日、職業等、当該会員カードを所持する会員遊技者に関する会員帰属情報等の情報が書き換え可能に記録されている。

【0024】この本実施例の会員カード37の一面には、図2(a)に示すように、バーコード85が印刷されており、該バーコード85に前記会員IDが記録されていて、該バーコード85を読み取ることで、前記集積回路84との通信を行うことなく、会員IDを自動的に読み取ることができるようになっている。

【0025】次いで、本実施例にて用いたビジターカード38について説明すると、該ビジターカード38には、図2(b)に示すように、各辺の長さが前記会員カード37の各辺の長さより若干短い略長方形のカード状とされており、その略中央部には、前記会員カード37におけるアンテナコイル83並びに集積回路84と同一

構成とされたアンテナコイル91並びに集積回路92が設けられた非接触ICカードを使用しており、前記会員カード37同様にカードリーダライタ327との各種のデータ送受を電磁波により非接触にて実施可能とされているが、前記会員カード37に設けられている会員IDが記録されたバーコード85が設けられていない構成とされている。

【0026】また、これらビジターカード38における集積回路92の内部メモリには、各ビジターカード38を個別に識別可能なシリアル番号やカードID並びに当該ビジターカード38が使用される使用店等が書き換え不可に記録されているとともに、前記カードリーダライタ327とのデータ通信により、会員カード37の未挿入時にカードユニット3に投入される金額に該当する大きさの遊技用価値である度数や、装備されているカードユニット3の装置ID、並びに書き換え回数情報等の情報等が書き換え可能に記録される。

【0027】次いで、本実施例に用いた遊技機であるパチンコ機2について簡単に説明すると、該パチンコ機2は、図3に示すように、額縁状に形成されたガラス扉枠202を有し、該ガラス扉枠202の下部表面には打球供給皿203がある。打球供給皿203の上面所定箇所には、操作部14が設けられているとともに、打球供給皿203の下部には、打球供給皿203から溢れた景品玉を貯留する余剰玉受皿204と打球を発射する打球操作ハンドル(以下操作ノブ)205とが設けられている。

【0028】このパチンコ機2が設置される遊技島内には、該遊技島の下部位置に各パチンコ機2より排出されたパチンコ球を収集可能となるように遊技島を横断するように配置された下部タンク(図示略)と、遊技島上部位置に該遊技島に並設された各パチンコ機2へパチンコ球を供給可能となるように遊技島を横断するように配置された供給樋(図示略)と、前記下部タンクに収集、貯留されているパチンコ球を下部タンクより供給樋へと揚送する揚送装置(図示略)と、が設けられているとともに、図3に示すように、遊技島の前記パチンコ機2の上方位置には、パチンコ機2の裏面上部位置に設けられている上部タンク(図示略)に前記供給樋により供給されたパチンコ球を補給するための分流樋23が設けられ、且つ前記遊技島内の該パチンコ機2の下方位置には、該パチンコ機2にて遊技に使用されたパチンコ球が排出され、該排出されたパチンコ球が前記下部タンクへと排出されるアウト球タンク25が設けられていて、前記分流樋23よりパチンコ球が供給されてパチンコ機2において賞球や貸出球に使用されるとともに、遊技に使用されたパチンコ球が前記アウト球タンク25を通じて下部タンクに排出されて収集され、再度遊技島上部の前記供給樋に揚送されて循環使用されるようになっている。

【0029】前記分流樋23にはパチンコ機2に補給さ

れるパチンコ球（補給球数）を計数するための補給球計数器24が設けられているとともに、前記アウト球タンク25から下部タンクへの排出流路にはパチンコ機2より排出されたアウト球を計数するためのアウト球計数器26が設けられていて、これら補給球計数器24並びにアウト球計数器26は、前記カードユニット3内に内蔵されている後述する制御ユニット328に接続されており、補給球計数器24並びにアウト球計数器26より出力された計数信号が前記制御ユニット328に入力することで、制御ユニット328にて対応するパチンコ機2への補給球数並びに遊技に使用されたアウト球数を計数することができるようになっている。

【0030】前記操作部14の上面には、図4に示すように、前記カードユニット3において前記会員カード37或いはビジターカード38より読み出された度数が表示される度数表示部17と、遊技の開始または前記打球供給皿203に持玉が少なくなったか或いは無くなった際に押圧操作されることで、前記度数表示部17に度数が存在する場合に所定数量のパチンコ玉の貸出がパチンコ機2より実施される貸出ボタン16と、遊技の終了時にて前記カードユニット3に受付中の会員カード37を返却させるための返却ボタン15と、が設けられており、これら各部は操作部14内部に設けられている操作基板18上に実装されている。

【0031】前記ガラス扉枠202の後方には、図3に示すように、遊技盤206が着脱可能に取付けられている。また、遊技盤206の前面には遊技領域207が設けられている。この遊技領域207の中央付近には、「特別図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される可変表示部209と、「普通図柄」と呼ばれる複数種類の識別情報が可変表示される可変表示装置210とが設けられている。また遊技盤206には、複数の入賞口224や通過ゲート211、始動入賞口214、可変入賞球装置216が設けられているとともに、遊技領域207の下部には、入賞しなかった打込玉を回収するアウト口226が形成されている。

【0032】前記打球操作ノブ205の操作によって揺動されるハンマー（図示略）によって発射された打玉は、打球レールを通過して遊技領域207に入り、その後、遊技領域207を流下していく。この際、発射勢いが弱すぎて前記遊技領域207に達しなかったパチンコ玉は、環流経路（図示略）を通じて前記余剰玉受皿204に環流されるようになっている。

【0033】また、前記遊技領域207に打ち込まれた打込玉が通過ゲート211を通過すると、可変表示装置210に停止表示されている普通図柄が可変開始する。

【0034】可変表示装置210の可変表示動作後の表示結果が予め定められた特定の表示結果（たとえば7）となった場合に、始動入賞口214に設けられた可動片215が所定時間開成して遊技者にとって有利な状態と

なる。

【0035】また、始動入賞口214にパチンコ玉が入賞すると、可変表示部209において全特別図柄が可変表示（変動表示）を開始する。そして、その後、左、中、右の特別図柄が停止し、その停止表示結果が予め定められた特定の表示態様（たとえば777）となった場合に、特定遊技状態（大当たり状態）が発生する。このように大当たり状態が発生した場合には、可変入賞球装置216に設けられた開閉板220が開成して遊技者にとって有利な第1の状態となる。この第1の状態は、所定期間（たとえば30秒間）の経過または打玉の所定個数（たとえば10個）の入賞のうちいずれか早い方の条件が成立することにより終了し、その後、遊技者にとって不利な第2の状態となる。第1の状態となっている可変入賞球装置216の大入賞口内に進入した打玉が特定入賞領域（Vポケット）に入賞して図示しないVカウントスイッチにより検出されれば、その回の第1の状態の終了を待って前記第2の状態から前記第1の状態に制御する繰返し継続制御が行なわれる。この繰返し継続制御の上限回数は例えば15回と定められている。

【0036】また、前記可変表示部209で可変表示された左、中、右の特別図柄が同じ図柄の種類に一致した大当たり図柄の組合せで停止表示されたときには前述したように大当たりが発生するが、これら大当たり図柄に停止表示される以前の状態において、リーチ状態が発生する場合がある。ここで、「リーチ状態」とは、可変表示部209が可変開始された後、表示制御が進行して表示結果が導出表示される前段階にまで達した時点でも、特定の表示態様となる表示条件から外れていない表示態様をいう。例えば、前記特定の表示態様の組合せが揃った状態を維持しながら複数の前記可変表示部209による可変表示を行う状態もリーチ表示状態に含まれる。更にリーチの中には、それが出現すると、通常のリーチ（ノーマルリーチ）に比べて、大当たりが発生しやすいものがある。このようなリーチをスーパーリーチという。更にリーチの中には、相当な低確率ではあるが、それが出現すると、ほぼ確実に大当たりが発生するものがある。このようなリーチをプレミアムリーチといい、これらプレミアムリーチの発生に伴って該発生が後述するように外部に出力される。

【0037】これらパチンコ機2の構成を図7に基づいて説明すると、該パチンコ機2には、前記可変表示部209の表示制御を行う表示制御基板280と、図示しない玉タンクに供給されたパチンコ玉の払出を実施する玉払出装297に接続され、後述の遊技制御基板231から出力される賞球信号並びにカードユニット3より入出力される各種信号に基づきパチンコ玉の払出制御を行う賞球制御基板237と、遊技効果ランプ等の制御を実施するランプ制御基板235と、スピーカから出力される音声の制御を行う音声制御基板270と、前記打球操

作ハンドル205の操作に基づき打球供給皿203に払い出されたパチンコ玉を遊技領域207に発射する打球発射装置の制御を行う発射制御基板291と、これら各部の制御を実施する遊技制御基板231と、が設けられており、これらは図7に示すように接続され、前述の打球供給皿203に払い出されたパチンコ玉を使用して遊技を実施できるようになっている。

【0038】また、前記賞球制御基板237は、前記カードユニット3の制御ユニット328（図7参照）に信号ケーブル9を介して接続されており、後述の台端末貸出完了信号（EXS）や台READY信号（PRDY）が前記カードユニット3の制御ユニット328に出力されるようになっているとともに、前記カードユニット3の制御ユニット328より出力される後述のカードユニットREADY信号（BRDY）や台端末貸出要求完了確認信号（BRQ）が入力されるようになっている。

【0039】また、前記遊技制御基板231は、パチンコ機2における遊技情報を外部出力するための情報出力部298に接続されており、該遊技制御基板231より出力された大当り信号や始動信号、前述したプレミアムリーチが発生した場合に出力されるプレミアムリーチ発生信号等の入力に基づく大当り情報や始動情報、プレミアム発生情報等の各種遊技情報を、前記情報出力部298を介して前記カードユニット3に出力するようになっている。

【0040】また、前記操作基板18は、前述の賞球制御基板237並びに信号ケーブル9を介してカードユニット3に接続されており、前記貸出ボタン16が操作されて遊技者による玉貸し操作がなされた場合に出力される貸出入力信号や、返却ボタン15が操作された場合に出力される返却入力信号が、前記カードユニット3の制御ユニット328に出力されるようになっているとともに、該制御ユニット328より出力される前記度数表示部17の度数表示信号が入力されることで該度数表示部17に該度数表示信号に基づく度数が表示されるようになっている。

【0041】次に、本実施例の価値加算装置としてのカードユニット3について説明すると、該カードユニット3の前面には、図3に示すように、その最上部位置に該カードユニット3の動作やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態を点灯色の違いにより報知する動作ランプ301が設けられており、遊技場の係員等がカードユニット3内部やシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態の不具合の発生を知覚できるようになっている。

【0042】具体的には、本実施例では前記動作ランプ301内部に3原色であるRGB光の各色の発光が可能なLEDモジュールを内在しており、これらRGB光の発光を制御することで、前記動作ランプ301の発光色

を可変できるようになっていて、本実施例では、前記システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120との通信状態がオンラインである場合には白色点灯状態となり、システムコントローラ100との通信状況がオフライン状態である場合には、赤色の点灯状態となり、システムコントローラ100との通信状況がオフライン状態である場合には、青色の点灯状態となるように点灯制御される。

【0043】この動作ランプ301の下方位置には、紙幣を挿入可能とされた紙幣挿入口302と、硬貨が投入可能とされた硬貨投入口303と、投入した硬貨の返却を実施する硬貨返却ボタン304とが設けられていて、遊技者は貨幣として硬貨並びに紙幣を投入できるようになっている。

【0044】これら各投入口302、303並びに返却ボタン304の下方位置には、後述するオフライン時における会員カード37の受け付けが不可であることを報知するための会員カード利用可ランプ305と、前記貸出単位を変更するための貸出単位変更ボタン306と、前記貸出単位等が表示される貸出単位表示部307と、後述の度数表示部309の表示内容を度数の端数表示等に変更表示させるための端数ボタン308と、前記会員カード37やビジターカード38から読み出された度数等が表示される度数表示部309と、対応する遊技機の機種を点灯により示す機種設定ランプ310と、対応する遊技機の連結方向を示す方向指示ランプ311と、後述するカードリーダーライタ327に会員カード37が挿入中である旨を示す挿入中ランプ312と、挿入された会員カード37を所持する会員がイベント対象者である旨を点灯により報知するイベント対象者ランプ335と、を有する操作パネルが設けられており、遊技者が各種操作を実施可能とされている。

【0045】この操作パネルの下部位置には、前記硬貨返却ボタン304が操作された場合等に硬貨が返却される硬貨返却口313並びに該硬貨返却口313を下方から覆うように突設形成され、該硬貨返却口313より排出された硬貨の落下を防止する受部313'が設けられている。

【0046】この硬貨返却口313の更に下方位置には、受付中の会員カード37から特定される貯蓄玉数に基づく再プレイ可能回数等が表示される会員カード用表示部314と、暗証番号等の入力を行うテンキー315と、該テンキー315にて入力した暗証番号を決定する場合や前記貯蓄玉数のうちの所定の玉数払戻を実施するためのエンターキー317と、会員カード37を受付け時において該会員カードに記録された度数を用いて遊技を実施するか、若しくは該会員カード37の会員IDにより特定される貯蓄玉数を用いて遊技を実施するかを選択するプレイ選択ボタン316とが設けられた会員操作パネルが設けられており、会員遊技者が会員カード37

を挿入することで操作を実施できるようになっている。

【0047】また、図5に示すように、前記会員カード挿入口319とビジターカード装着口318とは、遊技者から見て左右に並んで配置されているとともに、前記ビジターカード装着口318は、前記会員カード挿入口319が設けられたカードユニット3の前面よりも装置の内方に入り込むように形成された段部340に設けられている。

【0048】前記会員カード挿入口319は、カードリーダーライタ327の会員カードスロット（図示略）に連設されており、該会員カード挿入口319を介して会員カード37を会員カードスロットに挿入可能とされている。また、前記段部340に設けられたビジターカード装着口318も、カードリーダーライタ327のビジターカード収容室（図示略）に連設されており、このビジターカード装着口318を介してビジターカードを前記ビジターカード収容室に装着可能とされている。

【0049】また、前記ビジターカード収容室にビジターカード38が装着された際には、該装着されたビジターカード38の先端がビジターカード装着口318から突出する態様にて装着される。また、このビジターカード装着口318が設けられた段部340には、この段部340全体を被覆する透明カバー部材318'が着脱可能に取付けられており、これにより前記カードリーダーライタ327に装着されたビジターカード38が、前記透明カバー部材318'を通して視認できるとともに、該透明カバー部材318'により挿入されたビジターカード38の抜き取りができない状態とされ、該ビジターカード38がカードユニット3内に内封された状態とされている。

【0050】このように、段部340の全面を透明カバー部材318'にて覆うようにすることは、これらビジターカード38が装着されている装置内部に、異物等の侵入による不具合を回避できるようになることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものではない。

【0051】また、この透明カバー部材318'は、図5に示すように、該透明カバー部材318'の前面側端に設けられた係止突起341を、段部340の側面に設けられた係止孔342に係止させ、透明カバー部材318'の側面後端に設けられた係止爪343を、段部340の底面に設けられた係止孔344に係合させることで取付けられるようになっており、前記係止爪343と係止孔344との係合を、カードユニット3の施錠を解除して全面に引き出す等により前記係合部を露出させて解除することで、透明カバー部材318'の取外しが可能とされている。これにより、前記施錠を解除できる遊技場の係員等は、ビジターカード38の交換作業が容易に行えるようになるとともに、通常時カードユニット3はパチンコ機2と並設されて前記係合部が露出されない状態にて使用されるため、通常使用時において透明カバー

部材318'は取り外せない状態、すなわち装着されたビジターカード38の抜き取りができない状態で使用できるようになる。

【0052】また、前記ビジターカード装着口318が設けられた段部340の上下面において前記透明カバー部材318'の上下端面が当接する位置には、緑色に発光するLEDモジュール346が設けられている。これらLEDモジュール346は、カードリーダーライタ327に装着されているビジターカード38に対する処理が実施されている場合に発光するように制御されており、前記透明カバー部材318'がその端面より入光したLEDモジュール346の緑色光にて点灯されることでビジターカード38が処理中である旨が遊技者に報知される。

【0053】また、図5に示すように、前記会員カード挿入口319の周囲には、高周波電圧の印加により赤色に発光するEL（エレクトリックルミネッセンス）部材にて構成される会員カード受付中表示部345が設けられている。これら会員カード受付中表示部345は、会員カードが受付中の場合に赤色に点灯されることで、会員カード37が受付中である旨が遊技者や遊技場係員に報知される。

【0054】この本実施例に用いたカードユニット3の構成を図6並びに図7に基づいて説明すると、該カードユニット3には、最上部前面位置に設けられている前記動作ランプ301が接続されるとともに、前記会員カード利用可ランプ305や貸出単位変更ボタン306、貸出単位表示部307、端数ボタン308、度数表示部309、機種設定ランプ310、方向指示ランプ311、挿入中ランプ312、イベント対象者ランプ335、前記貸出単位表示部307や度数表示部309の表示ドライバ（図示略）等が実装され、これら各部と後述する制御ユニット328との制御信号の入出力等が行われる第1操作基板320と、会員カード受付中表示部345並びにLEDモジュール346が接続されるとともに、前記会員カード用表示部314やテンキー315、プレイ選択ボタン316、エンターキー317、前記会員カード用表示部314の表示ドライバ（図示略）等が実装され、これら各部と前記制御ユニット328との制御信号の入出力等が行われる第2操作基板321とが、設けられており、これら第1操作基板320並びに第2操作基板321は、カードユニット3の前面パネルに沿って配置されている。

【0055】また、装置内の上部位置には、前記紙幣挿入口302に連設され、該紙幣挿入口302に投入された紙幣を取り込んでその真贋や紙幣種別の識別を実施し、その識別結果を装置中央部に設けられている後述の制御ユニット328に出力する貨幣識別手段としての紙幣識別ユニット322が設けられているとともに、その下方位置には、前記硬貨投入口303に硬貨投入路32

3を介して連設され、該硬貨投入口303より投入された硬貨(本実施例では100円硬貨と500円硬貨)の真贋並びに硬貨種別の識別を実施し、その識別結果を後述の制御ユニット328に出力する貨幣識別手段としての硬貨識別ユニット324とが設けられており、これら両識別ユニット322、324を内在することにより、各種紙幣(1万円、5千円、2千円、千円の各紙幣)並びに各種硬貨(100円硬貨、500円硬貨)の受付が可能とされている。

【0056】また、カードユニット3の下方位置には、前記会員カード挿入口319並びにビジターカード装着口318の双方に連設するように配置され、これら会員カード挿入口319に挿入されて受付けた会員カード37の前記集積回路(IC)84に記録されている記録情報や、ビジターカード装着口318に装着されているビジターカード38の前記集積回路92に記憶されている記録情報の読み出し並びに書き込み等を行うカードリーダーライタ327が設けられている。

【0057】このカードリーダーライタ327の内部には、前記ビジターカードスロットに挿入された会員カード37並びに前記ビジターカード収容室に装着されているビジターカード38とのデータ送受を行う通信基板327aと、該カードリーダーライタ327の制御を行うコントローラ等が実装された制御基板327bと、が設けられており、図7に示すように、前記制御基板327bは、ハブ7並びに通信ケーブル8を介して前記システムコントローラ100に接続され、システムコントローラ100とのデータ通信を実施可能とされている。

【0058】また、前記制御基板327bは、カードリーダーライタ327が搭載されたカードユニット3の制御ユニット328にも接続されており、該制御ユニット328との各種データの送受が実施可能とされている。

【0059】また、カードユニット3の略中央部位置には、貨幣識別手段である前記紙幣識別ユニット322や硬貨識別ユニット324や、カードリーダーライタ327に接続され、これら紙幣識別ユニット322並びに硬貨識別ユニット324との各種信号の入出力を行うI/Oポート332aや、前記カードリーダーライタ327に接続され、該カードユニット3との各種データの送受を行うためのI/Oポート332d、前記第1操作基板320並びに前記第2操作基板321に接続されて各種信号の入出力を行うI/Oポート332b、前記パチンコ機2の賞球制御基板237や操作基板18との各種信号の入出力を行うI/Oポート332c、前記ハブ7並びに通信ケーブル8を介して会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行うための通信部334、対応するパチンコ機2の上方位置に設置された外部機器としての呼出ランプ4(図3参照)に接続され、該呼出ランプ4に対して該呼出ランプ4を点灯させるための点灯指示信号を出力するとともに、前記補給球計数器24並びにアウト

球計数器26より出力された計数信号や前記パチンコ機2の情報出力部298から出力される大当り情報やプレミアム発生情報等の各種遊技情報(オプション情報)の出力を受付けるデータ入出力部336、これらカードユニット3を構成する各部の制御や前記操作基板18に実装された度数表示部17の制御等を実施するMPU329、ワークメモリ等として使用されるRAM330、前記MPU329が実行する制御内容が記述された制御プログラム等が記憶されたROM331等が設けられた制御ユニット328を内蔵しており、これら各部は図7に示すように接続されていて、前記MPU329が実行する制御プログラムにより、カードユニット3を構成する各部の動作が制御される。

【0060】本実施例のカードユニット3は、図6に示すように、カードユニット3本体とその上下位置に形成されたユニットホルダ31'にて係合し、該カードユニット3本体を前面方向に引き出し可能に保持するユニットホルダ31を介して遊技島に設置されており、カードユニット3の前面下部位置には、シリンダ錠(図示略)が設けられていて、係員等が所持する解錠キーにより施錠を解除することでカードユニット3が引き出しできるようになっている。また、該ユニットホルダ31には、各種接続ケーブルを中継するためのコネクタが設けられており、前記カードリーダーライタ327とシステムコントローラ100とを接続するケーブルや、前記制御ユニット328と会員管理コンピュータ120とを接続するケーブルも、該ユニットホルダ31を介して中継接続されていて、これらケーブルが前記カードユニット3本体の引き出し時に絡まって、カードユニット3本体が引き出せなくなってしまうことがないように工夫されている。

【0061】また、本実施例に用いた紙幣識別ユニット322は、その後端側(紙幣挿入先端側)が紙幣回収路(図示略)を介して遊技島内を横断するように架設された紙幣搬送路(図示略)に連結されている。該紙幣識別ユニット322は、会員カード37が受付中であって、読み出された度数が残存しない場合(0度の場合)において、紙幣の挿入を受け、該受け付けた紙幣を識別するように前記制御ユニット328にて制御される。この識別により受け付けた紙幣が正規の紙幣(1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣)であると識別した場合には、該識別結果を前記制御ユニット328に出力するとともに、該識別した紙幣を前記紙幣搬送路に送り出すとともに、正規の紙幣ではないと識別した場合には受け付けた紙幣を返却するようになっている。また、本実施例において前記紙幣識別ユニット322は、カードユニット3(カードリーダーライタ327)とシステムコントローラ100とが通信接続されていないオフライン時の場合や会員カード37が受付中ではない場合において、1000円紙幣のみを受け、そ

れ以外の紙幣を返却して受付けないように前記制御ユニット328にて制御されているとともに、会員カード37が受付中であって、該会員カード37により特定される度数が残存する場合には、いずれの紙幣も受付けないように制御ユニット328にて制御されている。

【0062】また、本実施例に用いた前記硬貨識別ユニット324は、図6に示すように、硬貨返却路325を介して前記硬貨返却口313に連設されているとともに、硬貨回収路326並びに硬貨回収樋（図示略）を介して遊技島内を横断するように架設されたコイン搬送路（図示略）に連結されている。該硬貨識別ユニット324は、会員カード37が受付中であって、読み出された度数が残存しない場合（0度の場合）或いは会員カード37が受付中ではない場合において、硬貨の投入を受付け、該受付けた硬貨を識別するように前記制御ユニット328にて制御される。この識別により受付けた硬貨が正規の硬貨（100円硬貨、500円硬貨）であると識別した場合には、該識別結果を制御ユニット328に出力するとともに、該識別した硬貨を前記コイン搬送路に排出し、正規の硬貨ではないと識別した場合には硬貨返却口313より返却する。また、前記硬貨識別ユニット324は、会員カード37が受付中であって、該会員カード37より読み出された度数が残存する場合には、前記紙幣の場合と同様に硬貨を受付けないように制御ユニット328にて制御されている。

【0063】また、前記RAM330内の所定アドレスには、挿入されている会員カードの会員ID並びに会員カードIDが記憶される会員IDレジスタや、貯蓄玉数が記憶される貯蓄玉数レジスタや、暗証番号レジスタや、度数が記憶される度数レジスタに加えて、制御ユニット328に接続されている前記補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号の入力に基づく営業開始時点からの補給球総数並びにアウト球総数が記憶される補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタと、会員カードが挿入中における補給球計数器24並びにアウト球計数器26からの計数信号に基づく会員遊技者の遊技における補給球総数並びにアウト球総数が記憶される会員補給球数（IN）レジスタや会員アウト球数（OUT）レジスタ、前記情報出力部298から出力される大当り情報に基づく大当り回数が加算記憶される特賞回数レジスタと、会員カード挿入中における大当り回数が加算記憶される会員特賞回数レジスタと、前記システムコントローラ100とのオフライン時において遊技に使用された会員カードID及び入金ID及び度数が加算更新記憶される履歴記憶領域が設けられており、該履歴記憶領域に記憶されているオフライン時において遊技に使用された度数が、オンライン状態に復旧した際に、前記システムコントローラ100に送信されることで、システムコントローラ100にて管理されている会員カード37の度数の整合性が保たれるようになっており、更に

は、前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタの営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数が前記会員管理コンピュータ120へ送信され、且つ会員カードの返却時において該会員カード挿入時からの前記会員補給球数（IN）レジスタ並びに会員アウト球数（OUT）レジスタに記憶されている会員遊技者の遊技に伴う補給球数（IN）とアウト球数（OUT）と会員特賞回数レジスタに記憶されている会員特賞回数とが前記会員管理コンピュータ120へ送信されることで、パチンコ機2の営業開始時点からの収支とともに、各会員遊技者の収支を会員管理コンピュータ120が把握できるようになっている。

【0064】また、前記特賞回数レジスタのデータは、営業終了時の締め処理において会員管理コンピュータ120へ送信されることで、各パチンコ機2にて営業中に発生した大当り総回数を会員管理コンピュータ120が把握することができるようになっており、会員カードの返却時に該会員カード挿入時からの前記会員特賞回数レジスタに記憶されている会員特賞回数が会員管理コンピュータ120へ送信されることで、各会員の遊技中に発生した大当り回数も管理コンピュータ120が把握することができるようになっている。

【0065】次いで、本実施例の前記カードストック20について簡潔に説明すると、該カードストック20は、その内部に所定台数（本実施例では最大5台）の予備のカードユニット3が収納可能な箱状の装置であって、該カードストック20内部に収納されている予備のカードユニット3も、遊技島に設置されて使用されているカードユニット3と同様に前記LANを介してシステムコントローラ100とデータ通信可能に接続されており、これら予備のカードユニット3の存在や状態をシステムコントローラ100が通信により把握できるようになっているとともに、カードユニット3交換が実施された場合には、台番号に対応するカードユニットの装置IDに該当する装置テーブル等の更新処理を実施するとともに、これら交換の履歴を登録、管理するようになっている。

【0066】また、本実施例では、前述のように、会員カード37への入金を実施するための価値加算装置である入金装置21を遊技場内の所定位置に設けている。この入金装置21には、前記カードユニット3に設けられている貨幣識別手段である硬貨識別ユニット324や紙幣識別ユニット322並びに前記カードリーダライタ327とほぼ同様の硬貨識別ユニットや紙幣識別ユニット並びに前記カードリーダライタや各種操作ボタン等が設けられており、会員遊技者は、自分が所有する会員カード37に残存する度数が「0」である場合において、該会員カードに1万円を上限として入金を実施し、該入金した会員カードを前記カードユニット3に挿入することで、該入金に相当する度数を遊技に使用することができ

るようになっている。

【0067】これら会員カード37への入金においては、前記システムコントローラ100に対し、会員カードに記録されている会員カードIDと入金金種と数量とが送信されることで、該システムコントローラ100にて新たに入金ID（プリペイドID）が生成され、該入金ID（プリペイドID）と入金額とともに、該入金処理内容がその時点の時間と入金処理に使用された会員カード37の会員カードIDとが会員カードの使用履歴として対応付けて登録されるとともに、該入金ID（プリペイドID）が入金装置21に返信され、これら入金IDと入金額に相当する度数とが会員カード37に記録されて返却される。尚、この入金に際してシステムコントローラ100は、入金装置21より送信されてきた会員カードIDが、システムコントローラ100に登録されているか、若しくは登録されていても使用不可（無効）に設定されていないかを確認する入金可否判定処理を実施し、該入金可否判定処理において問題ない場合において前記入金IDを生成して入金装置21に返信するようになり、システムコントローラ100に登録されていない会員カードや後述する無効識別情報であるブラックリストやあみかけリストに該当する会員カードへの入金が実施できないようになっている。

【0068】また、この入金処理された会員カード37をカードユニット3にて使用する場合には、前記にて会員カードに記録された入金IDと度数、並びに会員IDと会員カードIDとがカードリーダーライタ327により読み出され、該読み出された情報の内、会員カードIDと入金ID並びに度数とが該カードリーダーライタ327の制御基板327bからシステムコントローラ100に送信されて前記登録情報との比較、照合による会員カード37の使用の可否を判定する貸出可否判定処理が実施され、これら照合が一致した場合においてのみ、該度数の大きさが制御ユニット328を通じて前記操作基板18上の度数表示部17に表示されることで、遊技に使用することができるようになっていて、該度数が使用された場合には、該使用度数が前記システムコントローラ100に送信されて該当する入金IDに対応して登録されている度数の大きさが更新されるようになっている。

（図9参照）

【0069】また、本実施例の遊技用システムにおいては会員カード37に度数が残存している場合において、これら度数を現金に交換できるようにするための精算装置22を設けている。

【0070】この、本実施例に用いた精算装置22を図22並びに図23に基づき説明すると、該精算装置22は、前記遊技島1の端部位置等の遊技場内の所定位置に配置され、その外観形状は図22に示すようになっており、その前面に、会員カード37の精算が可能であることを遊技者に報知するための動作表示部401と、精算

するICカード37が挿入可能とされているカード挿入口402と、該カード挿入口402にICカード37が受付中であることを点滅により報知するカードインジケータ403と、前記カード発行口402に挿入された会員カード37の記録情報より特定される遊技用価値である度数に相当する精算金額を表示するための金額表示部407と、前記金額表示部407に表示されている精算金額の精算を実施する際に入力操作される精算ボタン410と、該精算処理を中断する際に入力操作される中止ボタン409と、会員カード37の精算に伴い払い出される硬貨が排出されるコイン排出口411と、該コイン排出口411からの硬貨の排出を点滅により報知するコインインジケータ412と、会員カード37の精算に伴い払い出される紙幣が排出される紙幣排出口413と、該紙幣排出口413からの紙幣の排出を点滅により報知する紙幣インジケータ414と、が設けられている。

【0071】この精算装置22の構成について説明すると、該精算装置22は、前記動作表示部401や、金額表示部407や、精算ボタン410や、中止ボタン409や、カードインジケータ403や、紙幣インジケータ414や、コインインジケータ412に加えて、図23に示すように、前記カード挿入口402に連設され、会員カード37の記録情報の読み出し並びに書き込み、消去等を行うICカードリーダーライタ415と、前記コイン排出口411に連設され、硬貨の払い出しを実施する硬貨払出ユニット418と、前記紙幣排出口413に連設され、紙幣の払い出しを実施する紙幣払出ユニット419と、前記金額表示部407の表示動作の制御を行う表示ドライバ420と、前記会員カード37より読み出された各種データ等が記憶されるとともに、後述するMPU423の制御内容が記述された制御プログラムや装置ID等が記憶された記憶部421と、通信ケーブルを介して前記システムコントローラ100とデータ通信を行うための通信部422と、これら各部の制御等を行うマイクロプロセッシングユニット（MPU）423と、を具備し、これら各部は図23に示すように接続されている。

【0072】この本実施例の精算装置22に会員カード37を挿入することで、図24に示すように、挿入された該会員カード37に記録されている会員カードIDと入金IDと度数とがICカードリーダーライタ415により読み出されて、システムコントローラ100に対し、該精算装置22に固有に付与された装置IDと精算許諾要求とともに送信されるとともに、該読み出された度数に対応する精算金額が前記金額表示部407に表示される。

【0073】システムコントローラ100は該送信されてきた入金IDに対応する登録に残度数が存在するかを確認した後、該会員カード37の会員カードIDが無効

カードとして登録されていないか否かを確認するとともに、該カードが無効でな無い場合において前記入金IDに対応して登録されている度数と前記会員カード37に記録されていた度数とを照合し、該照合が一致した場合において精算許諾とを返信することで、精算装置22にて前記精算ボタン410が操作されることで、前記金額表示部407に表示された精算金額の精算が実施されるように制御される。

【0074】尚、これら精算においても前記ブラックリストやあみかけリストに該当する会員カード37の精算は、システムコントローラ100により許諾されないようになっているとともに、これら精算が実施された場合には、精算装置22から精算完了とともに、精算に供された会員カード37の会員カードIDと装置IDと装置IDとがシステムコントローラ100に送信されることで、該システムコントローラ100にこれら精算の履歴が登録されるようになっている。

【0075】次いで、本実施例における管理装置としてのシステムコントローラ100について説明すると、該システムコントローラ100は、図8に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス101に、該システムコントローラ100が実施する入金時間と精算時間との時間差の算出処理や、各種抽出処理や後述する会員カードマスターテーブルやカードユニット別データテーブル並びに会員カード使用履歴テーブルや遊技履歴テーブル等の各種データベースの更新処理等を行うCPU102、ワークメモリ等として使用されるRAM103、時刻情報やカレンダー情報を出力するRTC104、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置105、ファンクションメニュー等が独自に割り当てられた専用化されたキーボードである入力装置106、各種情報を表示出力する表示装置107、各種情報をプリント出力するプリンタ108、前記会員管理コンピュータ120とのデータ通信を行う第1通信部109、前記カードユニット3（カードリーダーライタ327）とのデータ通信を行う第2通信部110、前記カード会社に設けられた管理サーバと電話回線を通じてデータ通信を可能とするためのデジタルサービスユニット（DSU）111が接続された通常のコンピュータである。

【0076】また、前記記憶装置105には、該システムコントローラ100の処理を実施するための処理プログラムに加えて、図9（a）～（c）並びに図10、図11に示すような各種テーブル（データベース）が登録されている。

【0077】まず、図9（a）の会員属性情報テーブル（会員データベース）は、会員カード37の会員ID毎に、当該会員カード37を所持する会員遊技者の氏名（名字並びに名前）、性別、年齢、誕生日、職業、住所からなる会員遊技者の会員帰属情報と、当該会員カード37に記録されている会員情報の更新の有無（会員カー

ド37に記録されている会員情報が最新のものに更新されている場合には「更新済」が登録され、会員情報が記録されていない場合や最新のものに更新されていない場合には未更新が登録される）と、が対応付けて登録されており、これら会員属性情報テーブル（会員データベース）の登録情報は会員管理コンピュータ120に登録されている会員情報テーブル（図17参照）の登録内容と同一となるように起動時や変更発生時において逐次更新される。

【0078】また、図9（b）に示す会員カードマスターテーブルには、各会員の会員IDと該会員に発行された会員カードの会員カードID毎に、前記入金装置21或いはカードユニット3における後述の入金処理が実施される毎に付与される入金IDと、入金IDに該当する入金処理が実施された入金装置21或いはカードユニット3の装置IDと、該入金処理に供された入金額に相当する入金度数と、該入金度数から後述の貸出処理に使用された使用度数と、前記入金度数のうち未だ貸出処理に使用されていない残存度数と、そのカードが前記カード会社の管理サーバから配信される後述する運用情報に含まれるブラックリスト或いはあみかけリスト或いは後述するグレー会員リストにおける無効設定、または前記会員管理コンピュータ120で会員登録抹消処理が行われることで該システムコントローラ100に送信されてくる抹消情報に基づき、その会員カードが使用不可であることを示す使用不可情報と、が対応付けて登録されている。これら会員カードマスターテーブルに登録されている残存度数と対応する会員カードに記録されている残存度数とが一致するように登録、管理されているとともに、前記ブラックリスト或いはあみかけリスト並びにグレー会員リストにおける無効設定に該当する会員カードの使用不可情報（フラグ）が使用不可「1」として登録されることで、該会員カードの使用が禁止されるようになっている。

【0079】また、図9（c）に示すカードユニット別データテーブルには、前記カードユニット3の装置ID毎に、当該カードユニット3が設置されている遊技島の島番号と、その通信状況（オンラインかオフラインか）と、対応するパチンコ機2の機種名である対応機種と、装着されているビジターカード38のシリアル番号とビジターカードIDと、後述の貸出処理に使用された度数の累計である総使用度数と、該総使用度数のうちビジターカード38から使用された度数であるVカード使用度数と、会員カード37から使用された度数である会員カード使用度数と、当該カードユニット3にて入金された入金総額である会員カード入金金額並びに該入金のために受付けた現金の各金種毎の数量である10000円、5000円、2000円、1000円、500円、100円とが登録されており、これらカード管理DBにおける登録データ並びに前記会員カードマスターテーブルに

登録されている残存度数等の各種データは、前記カードユニット3からその都度送信される各種情報に基づき更新されるようになっている。

【0080】また、本実施例の管理データベース（DB）内には図10に示すように、各会員カード37が前記カードユニット3や入金装置21並びに精算装置22にて使用された時刻に対応付けて、使用された会員カード37の会員カードIDと処理種別、処理度数、受付金種、並びに該処理を実施した装置の装置IDとが登録、管理されるようになっており、これら会員カード37の使用履歴に基づいて、不正が疑われる会員カード37を抽出するようになっている。

【0081】また、本実施例の管理データベース（DB）内には図11に示すように、営業当日の会員の遊技履歴が登録される会員遊技履歴テーブルが設けられており、各会員遊技者が前記カードユニット3に自己の会員カード37を挿入して、玉貸操作を実施することで、該玉貸が実施されたカードユニット3の装置IDと該カードユニット3にて玉貸に使用された使用度数とが、会員ID並びに会員カードIDに対応付けて1遊技履歴として登録されるようになっており、これら会員遊技履歴テーブルに登録されている使用度数のデータが、遊技終了時においてカードユニット3から会員カード37が返却されたことに基づき、前記会員管理コンピュータ120から出力される使用度数照会において、該当する使用度数が会員管理コンピュータ120に返信されるようになっている。

【0082】また、本実施例のシステムコントローラ100においては、図12に示すように、前記各テーブル並びにデータベースに基づき、各種カード管理、カードユニット管理並びに売り上げに関する種々の情報を、本日はもとより前日以前の過去のデータも出力可能とされている。

【0083】具体的には、図13に示す機能選択画面において、表示されている各選択項目から所望する項目並びに出力させたい日付を選択或いは入力することで、図12の項目（1）～（7）に示すように、（1）日計表、（2）島別売上表、（3）個別売上、（4）個別詳細情報、（5）時間別売上、（6）帳票管理、（7）機器交換履歴の各項目を、例えば図14に示す前記（3）個別売上のように表示或いはプリント出力することができるようになっている。

【0084】本実施例のシステムコントローラ100では、前記（1）日計表として、選択された日付の店舗全体の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カード37への入金総額、会員カードの精算総額37等の情報が表示される店舗日計表や、選択された日付の前記カードユニット毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額等の情報が表示されるサンド日計表や、図26に示すような選択された日付における各会員カードの処理

履歴等の情報が表示されるカード個別日計表や、選択された日付の前記入金装置21による入金回数や入金総額等が表示される入金機日計表や、選択された日付の前記精算装置22における精算回数や精算金額が表示される精算機日計表と、が表示されるようになっている。

【0085】また、前記（2）島別売上表を選択した場合には、選択された日付の前記島毎の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額等の情報が表示され、（3）個別売上を選択した場合には、図14に示すように、選択された日付の各カードユニット（CU）3毎の会員並びにビジターの売上（消費）や会員カードへの入金総額等の各情報が表示され、前記（4）個別詳細情報を選択すると、選択された日付の各機器の売上、受付金種別の受付数、通信状態や会員カード挿入の有無等の各機器の詳細情報が表示され、前記（5）時間別売上を選択した場合には、選択された日付の各時間帯における店舗全体の会員並びにビジターの各売上や総売上金額や会員カードへの入金総額や精算総額等の情報が表示される。

【0086】また、前記（6）帳票管理を選択した場合には、選択した帳票を印刷することができ、前記（7）機器交換履歴を選択した場合には、選択した日付において前記カードユニットストック20内の予備用カードユニットとの交換があった場合に、その交換された時間や交換された機器の情報が表示されるようになっている。

【0087】また、前記（1）～（7）の日付選択する項目以外に、項目（8）～（13）の日付選択を必要としない表示項目（メニュー）が設けられており、項目（8）の仮締め情報を選択することで、通信がオフライン状態或いは何らかの障害により正規の締め処理がなされずに仮締め処理がなされたカードユニット3とその売上等の情報が表示され、項目（9）のエラー情報管理を選択すると、各接続機器のエラー発見日時、復旧日時、エラー名などのエラー情報が検索して表示され、項目（10）の操作履歴を選択すると、各カードユニット3や前記入金装置21並びに精算装置22が操作された日時や時間内容などの操作履歴（通信履歴）が表示され、項目（11）の営業状態を選択した場合には、各接続機器の通信接続や会員カードの受付状況等の状態が表示され、項目（12）の営業定数を選択すると、締め処理において自動印刷される帳票の種別設定を行う画面が表示され、項目（13）のビジターカード情報を選択することで、各カードユニット3に装着されているビジターカードの書き込み回数情報や、交換履歴（交換日付）等の情報が表示されるようになっていて、該システムコントローラ100において、各カード並びにカードユニット3や入金装置21や精算装置22の管理が実施されるようになっている。

【0088】また、これら売上（消費）に関する情報や入金に関する情報並びに会員カードの残金情報や後述す

るグレー会員の情報は、営業の終了時に実施される締め処理にて前記カード会社の管理サーバ12へ送信されるとともに、前記図14に示す個別売上のように、各カードユニット3毎の消費金額や入金金額等の情報並びに店舗全体の消費総額や入金総額の情報が前記会員管理コンピュータ120へ出力されることで、該会員管理コンピュータ120にても、会員カード並びにビジターカードによる売り上げを管理できるようになっているとともに、これら売り上げ情報が会員の遊技動向の分析やイベント効果等のデータ並びに不正な会員遊技者を特定するためのデータとして活用されるようになっている。

【0089】また、会員カード37の返却が前記カードユニット3にて発生した場合においては、前述のように、その返却時において会員管理コンピュータ120からの当該会員カード37の会員カードID並びにカードユニット3の装置IDを含む使用度数照会の送信に基づき、照会された会員カードIDに該当する会員遊技者が照会されたカードユニット3にて遊技に使用した消費金額が売上金額として会員管理コンピュータ120に返信されることで、該会員管理コンピュータ120では、図18(c)に示すように、その会員遊技者の来店履歴の売上金額として登録される。

【0090】ここで、本実施例に用いたシステムコントローラ100と前記カード会社に設置されている管理サーバ12との連携について図15に基づき説明する。まず、システムコントローラ100は、図示しない無停電電源装置(UPS)に接続されていて、該UPSに設定されている営業日の所定時間において自動的に起動されるようになっている。該UPSによる電源投入(起動)が実施されると、自動的に前記記憶装置105に記憶されている処理プログラム(P)が起動されて、記憶装置105に記憶されている各ファイルの異常を、誤り訂正符号(CRC)に基づきチェックするとともに、接続されているカードユニット3や入金装置21並びに精算装置22等の接続機器に異常がないかを確認し、異常があれば異常内容を前記管理サーバ12に通知し、異常がなければチェック完了を管理サーバ12に通知する。

【0091】該チェック完了の送信を受けて管理サーバ12は、前日(前回の営業日)の締め時においてシステムコントローラ100から送信を受けて登録してある会員残金を読み出してシステムコントローラ100に送信する。該送信を受けて、システムコントローラ100は、送信されてきた会員残金と自己に登録されている前回の締め時の会員残金との照合を実施し、該照合が一致しない場合には、不正なデータ操作があったものと判断して残金異常通知を管理サーバ12へ通知する。

【0092】この会員残金の照合が一致した場合には、前回締め時に管理サーバ12より配信された運用情報に含まれている新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員ID並びにブラックリストやあみかけリストを

受信した場合は、該ブラックリスト並びにあみかけリストに登録されている会員カードに該当する会員カードが、前記会員カードマスターテーブルに登録されている場合において、該会員カードの使用不可情報(フラグ)を使用不可「1」として登録することで、その会員カードの使用を不可とするとともに、該ブラックリストやあみかけリストに該当する会員カードIDと会員IDとを会員管理コンピュータ120へ送信する。これら新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDの送信を受けて会員管理コンピュータ120は、これら受信した会員カードIDと会員IDを図17(a)に示すように、後述する会員情報テーブルに新規発行可能な未発行カードとして登録する。

【0093】前記会員管理コンピュータ120への新規発行可能な会員カードの会員カードIDと会員IDの送信の後、システムコントローラ100は、営業の開始通知を前記管理サーバ12へ送信して、該管理サーバ12より開始許諾を受信することで、営業を開始して営業中処理へ移行する。

【0094】該営業中において、前記会員管理コンピュータ120にて、新規会員の属性情報の登録による新規会員登録がなされ、該新規会員への会員ID並びに会員カードIDの割り当てや、既存会員の会員帰属情報の変更並びに不正な会員遊技者と判定されて会員登録の抹消があった場合には、新規発行情報又は更新情報(抹消情報)が会員管理コンピュータ120からシステムコントローラ100に送信され、該新規発行情報又は更新情報(抹消情報)に基づき図9(a)に示す会員属性情報テーブルに新規会員の登録或いは会員情報の更新が実施され、これら更新(登録、変更)が実施された場合には、更新の項目に未更新が登録されて、該当する会員カード37が使用された場合に、該更新或いは新規登録された会員属性情報が、会員カード37が使用されたカードユニット3に送信されて、会員カード37に記録されるようになっている。

【0095】また、この営業処理中において前記管理サーバ12は、所定期間毎にシステムコントローラ100に対し、稼働を確認するためのヘルスチェックデータを送信し、該ヘルスチェックデータに対する応答に基づいて、システムコントローラ100が正常に動作しているかを確認するようになっているとともに、システムコントローラ100も各カードユニット3並びに発行装置21並びに精算装置22に対して、前記LAN上に通信接続確認用のブロードパケットを所定時間毎、例えば5秒毎に送信することで、該ブロードパケットの受信の有無により、各カードユニット3中の前記カードリーダライタ327に設けられている前記制御基板327bが、オンライン/オフラインの通信状態の確認を実施できるようになっている。

【0096】また、営業処理中において接続機器やカー

下の残額異常等の不正を検出した場合においてシステムコントローラ100は、管理サーバ12に対して不正検知或いは異常検知を通知することで、管理サーバ12が設置されているカード会社において、これら異常や不正を把握できるようになっている。

【0097】営業時間が終了した後においてシステムコントローラ100は、締め処理を実施する。この締め処理においては、その営業日における店舗全体の売上が集計された日計売上や、各カードユニット3毎や会員カード37毎の売上等を含む個別売上や、各会員カード37に残存する遊技用価値である度数に相当する残金の情報を含む会員残金等の各情報を含む集計データが管理サーバ12へ送信されるとともに、該管理サーバ12は、その遊技場が該当する店舗情報と運用情報とを配信するとともに、最後に前記のヘルスチェックデータによる動作確認を実施し、該動作確認の後、システムコントローラ100の電源が前記UPSにより遮断される。

【0098】この管理サーバ12より配信される前記運用情報には、その遊技場からの発注に基づき発送された会員カード37の会員カードIDと会員ID並びにビジターカード38のシリアル番号とビジターカードIDとともに、カード会社が使用を禁止した会員カードの会員カードIDと会員IDが記述されたブラックリストや、カード会社から遊技場への配送途中に紛失や盗難、或いは製造不良であると判明した会員カード37の会員カードIDと会員IDが記述されたあみかけリストが含まれており、該ブラックリスト並びにあみかけリストに登録されている会員カードに該当する会員カードが前記会員カードマスターテーブルに登録されている場合において、該会員カードの使用不可情報(フラグ)が使用不可「1」として登録されて、その会員カードの使用が不可とされるようになっている。

【0099】次いで、本実施例の会員管理コンピュータ120について説明すると、該会員管理コンピュータ120は、図16に示すように、コンピュータ内部にてデータの送受を行うデータバス121に、該会員管理コンピュータ120が実施する会員の帰属情報を受付けて会員IDに対応付けて登録管理するとともに、これら会員カードの使用に基づく各情報に基づいてイベント評価等の各種の分析処理や後述の会員管理DBの更新処理並びに前記システムコントローラ100からの売上情報に基づく売上集計等の各種データの集計処理等を行うCPU122、ワークメモリ等として使用されるRAM123、時刻情報やカレンダー情報を出力するRTC124、磁気ディスクや光磁気ディスクから成る記憶装置125、新規会員に関する個人情報等の会員帰属情報等の各種情報を受付けるためのキーボードやマウス等の入力装置126、機能選択を実施することで、例えば新規会員の登録画面や売上情報並びに未発行の会員カードの会員IDや枚数等の情報を出力するための表示装置127並

びにプリンタ128、前記システムコントローラ100とのデータ通信を行う収集手段としての第1通信部129や前記カードユニット3(制御ユニット328)とのデータ通信を行う収集手段としての第2通信部130、が接続された通常のコンピュータである。

【0100】また、前記記憶装置125には、該会員管理コンピュータ120が処理を実施するための各種処理プログラムに加えて、図17(a)に示すように、会員カード37の会員ID並びに会員カードID毎に、その時点の貯蓄玉数と、本人確認のための暗証番号と、来店回数と、来店ポイントと、最後の来店日と、これら来店回数や収支金額等に基づく会員ランクと、会員登録日、並びに当該会員カード37を所持する会員遊技者の氏名(名字並びに名前)、性別、年齢、誕生日、職業、郵便番号、住所、電話番号、携帯電話番号等の個人情報や、交通手段、趣味、記念日、電子メールアドレス並びにダイレクトメールの送付の可否等からなる会員遊技者の帰属情報と、当該会員カード37を所持する会員遊技者が本日イベント対象者であるか否かを示すイベント対象者フラグ(本日のイベント対象者である場合には「Yes」が登録され、イベント対象者ではない場合には「No」が登録される)と、後述する会員登録/変更画面において新規登録または登録変更が実施された場合に登録される更新状況(新規登録または登録変更が実施された場合には「Yes」が登録され、これら新規登録または登録変更に基づく登録内容が、前記システムコントローラ100の前記会員属性情報テーブルに反映された時点で「No」が登録される)と、新規会員の帰属情報等の各種情報の登録がなされた際に「未」から「既」が登録される発行状況と、が登録される会員情報テーブル(遊技者データベース)が記憶されており、前記発行状況には、前記システムコントローラ100から送信されてきた新規発行可能な会員ID並びに会員カードIDが登録された際に、「未」が登録されて、該発行状況を確認することで、その時点にて未発行でかつ発行可能な会員カード37を選出できるようになっている。

【0101】また、本実施例の前記記憶装置125には、前記会員情報テーブル(遊技者データベース)に加えて図17(b)に示すように、入力装置126の操作により前記表示装置127に表示されるイベント登録画面(図示略)にて登録された登録内容であるイベント名と、実施期間と、実施時間と、対象条件(全会員、女性会員、来店回数50回以上の会員等)と、対象となるカードユニット3の範囲(全ユニット、～番島、対象となるカードユニット3の個別の装置ID等)と、対象者に対する特典(無制限、粗品進呈、等価交換等)と、対象となるカードユニット3において対象者である旨を報知する際の報知条件(遊技開始時、使用額～円以上、遊技開始～分後等)と、対象となるカードユニット3での事前報知の実施の有無(実施する場合には「Yes」が登

録され、実施しない場合には「No」が登録される）と、イベント効果の比較において比較データとして用いるデータの集計期間（日数）と、が各イベント毎に付与されたイベントNo. 毎に登録されるイベントテーブルが記憶されている。

【0102】更に、前記記憶装置125には、図18（c）に示すように、各会員遊技者の遊技履歴として、遊技（来店）日、遊技した台番号、遊技開始時間並びに終了時間と特賞回数と遊技時間、会員遊技者が遊技に消費した金額である売上金額、会員遊技者が遊技にて獲得することで遊技場が該会員遊技者に対して提供する景品と等価な金額である支出金額（最小数は100円単位）、これら売上金額から支出金額を差し引いた収支金額と遊技場の勝敗、とが各会員遊技者毎に登録されている会員来店履歴データベース（DB）が記憶されている。

【0103】また、前記記憶装置125には、図18（d）に示すように、前記締め処理に基づきシステムコントローラ100から出力される各カードユニット3毎の会員並びにビジターの各売上並びに総売上情報とともに、前記カードユニット3から出力される前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタに記憶されている営業開始時点からの補給球総数とアウト球総数の差球に基づき算出されるパチンコ機2の支出金額や、収支金額、並びに前記アウト球総数をパチンコ機2において単位時間（1分間）に打ち出させる平均打出数で除することで得られる稼働時間（分）や営業時間に占める稼働時間（分）の割合である稼働率とが、各台番号とその台タイプ並びに機種と島番号とともに登録される台別履歴データベース（DB）が記憶されており、これら各データベースに登録されている情報に基づいて、後述する各種情報の出力やイベント効果の集計が実施されるようになっている。尚、本実施例において支出金額の算出方法としては、前記補給球総数（補給球数（IN））からアウト球総数（アウト球数（OUT））を差し引いた差球数に特殊景品との交換率を乗じて支出金額を算出している。

【0104】以下、本実施例の遊技用システムにおける各部の処理状況並びにデータの授受について説明する。

【0105】本実施例のカードユニット3は、前記会員カード挿入口319に挿入された会員カード37の使用の可／不可を判別する受付処理と、この受付処理において受け付けられた会員カード37より読み出された度数をパチンコ玉の貸出に使用するための貸出処理と、前記会員カード37が受付中でかつ残存する度数が0度の場合であって、紙幣（1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣）または硬貨（100円硬貨、500円硬貨）が挿入または投入されて識別された場合に、該識別された金額に相当する度数（識別金額を100で除算した値）を、受け付けられている会員カード37より読み出された度数に加算する入金処理と、

前記会員カード37が受け付けられていない場合に低額紙幣（1000円紙幣）または硬貨（100円硬貨、500円硬貨）が挿入または投入されて識別された場合に、該識別された金額に相当する度数を前記ビジターカード装着口318に挿入されているビジターカード38に記録した後、該記録した度数の全てをパチンコ玉の貸出に使用する発行貸出処理と、以前の遊技にて貯蓄した貯蓄玉数を再度遊技に使用することのできる払戻処理と、を行うようになっている。

【0106】まず、前記会員カード37に残存する遊技用価値である度数を使用する使用処理について説明すると、前記会員カード挿入口319に会員カード37が挿入された場合には、図19に示す受け付け処理が実施される。これら会員カード37が挿入されると、カードリーダーライタ327は、該挿入された会員カード37から会員カードIDと会員ID並びに入金IDと度数とを読み出して、使用許諾要求と読み出した会員カードID並びに入金IDと度数とを各カードユニット3に個別に付与された装置IDとともに前記システムコントローラ100に送信する。

【0107】これら使用許諾要求並びに会員カードID、入金ID、度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100は、図9（b）に示す前記会員カードマスターテーブルにおいて受信した会員カードID並びに入金IDとに対応して登録されている残存度数と使用不可情報（フラグ）とを抽出し、前記カードユニット3より受信した度数と前記抽出した残存度数とを照合するとともに使用不可情報（フラグ）を確認して会員カード37の使用の可否を判定する可否判定処理を行い、照合が一致するとともに使用不可情報（フラグ）に使用不可登録がなされていない場合において、会員カード37を使用可能と判断して使用許諾を送信元のカードユニット3（カードリーダーライタ327）に返信する。また、前記照合において度数が一致しない場合には、カードユニット3（カードリーダーライタ327）から受信した度数が、前記会員カードマスターテーブルに登録されている残存度数未満であるかを判別し、残存度数未満である場合には、該会員カードマスターテーブルの残存度数を前記受信した少ない方の度数に更新するとともに、使用許諾を送信元のカードユニット3（カードリーダーライタ327）に返信する。

【0108】また、前記会員カードマスターテーブルに該当する入金IDが存在しない場合や受信した度数が会員カードマスターテーブルの残存度数を超える場合、並びに前記使用不可情報（フラグ）に使用不可登録がなされている場合には、使用不可を送信元のカードユニット3（カードリーダーライタ327）に返信する。

【0109】前記カードユニット3（カードリーダーライタ327）が使用許諾を受信した場合には、挿入された会員カード37を使用可能とし、前記読み出した会員ID

Dと度数とをカード取込通知とともに制御ユニット328に出力する。尚、システムコントローラ100から使用不可を受信した場合には、会員カード37を返却せずにエラーを表示して、係員のエラー解除（またはユニット交換）があるまでエラー状態で待機する。

【0110】該出力を受けて制御ユニット328は、会員カード受付中表示部345を点灯し、前記出力された会員IDデータと度数データとを、会員IDレジスタ並びに度数レジスタに記憶するとともに、会員管理コンピュータ120に対して会員IDと装置IDとを含む会員カード取込要求を送信する。

【0111】該送信を受けて会員管理コンピュータ120は、送信されてきた会員IDから会員を特定し、前記会員来店履歴データベース（DB）の該会員の来店履歴に遊技開始時刻並びに受信した装置IDに対応する遊技機の台番号を登録するとともに、受信した会員IDに対応して登録されている来店日の日付が本日の日付であるかを判別し、来店日が本日の日付でない場合には、来店日の項目を本日の日付に更新するとともに、前記会員情報テーブルの来店回数に1を加算する。また、会員ポイント並びに貯蓄玉数と暗証番号とを前記会員情報テーブルから抽出して該会員ポイントに来店ポイント100を付与加算更新し、新たな会員ポイントと貯蓄玉数と暗証番号とを含む会員カード取込応答を送信元の制御ユニット328に返信する。

【0112】該会員カード取込応答の返信に基づき、制御ユニット328は、受信した貯蓄玉数と暗証番号とを貯蓄玉数レジスタ並びに暗証番号レジスタに記憶するとともに、前記貯蓄玉数が存在する場合であって該球数が所定の払出数に達している場合において、その再プレイ可能回数を前記会員カード用表示部314し、プレイ選択ボタン316又はエンターキー317からの入力待ち状態となる。

【0113】この段階で、エンターキー317が選択された場合には1回の再プレイに相当する数のパチンコ球の払出指示がパチンコ機2へ出力されて、パチンコ機2の玉払出装装置297からパチンコ球が払い出され、前記再プレイ可能回数から1が減算されて前記会員管理コンピュータ120へ使用通知が送信されて貯蓄玉数のデータが減算更新される。また、プレイ選択ボタン316が選択された場合には、前記度数レジスタに記憶されている度数を前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に表示し、貸出処理を行なうことで会員遊技者は前記度数を使用して遊技を実施できるようになる。

【0114】また、本実施例のカードユニット3は、システムコントローラ100との通信ができない状態（オフライン状態）であっても既に受付けている会員カード37に残存する度数を使用できるとともに、ビジターカード38による貸出を実施できるようになっている。

【0115】また、前記カードユニット3においては、前記会員カード37が受付けられ、前記RAM330に記憶されている度数が残存する場合、すなわち前記度数表示部309並びにパチンコ機2の度数表示部17に度数が残存する場合に前記貸出ボタン16が入力されることで、該度数を使用しての貸出処理が実施される。

【0116】この貸出処理の制御状況を図20に基づき説明すると、前記パチンコ機2の賞球制御基板237は、前記カードユニット3の制御ユニット328と接続されて通信が可能な状態であるとスタンバイ状態となり、前記PRDYをLOWとする（S1）。

【0117】このようにPRDYが出力されている状態において前記貸出ボタン16が操作されると、制御ユニット328は、前記BRDYをLOWとし（S2）、この状態において、更に前記BRQをLOWとする（S3）。

【0118】次いで、前記賞球制御基板237は、前記BRDYのLOWを検出した状態においてBRQのLOWを検出すると、パチンコ玉の払い出しが可能であるかを確認し、可能である場合には、前記EXSをLOWとする（S4）。

【0119】該EXSのLOWを検出した制御ユニット328は、前記BRQをHIGHとし（S5）、該BRQのHIGHを検出した賞球制御基板237は、玉払出装装置297に玉払出信号を出力し、これに基づき1度数に該当する玉数（本実施例では25玉）の払出が実施されるとともに、該払出の終了に基づき、前記EXSをHIGHとする（S6）。

【0120】該EXSのHIGHを検出した制御ユニット328は、前記度数レジスタに記憶している度数から1度を減算するとともに、前記度数表示部17に表示されている度数から1度を減算して表示更新する。

【0121】制御ユニット328は、これら（S3）～（S6）の信号制御並びに度数の減算更新制御、前記貸出単位変更ボタン306にて設置された貸出度数分繰返し実施し、これら制御が終了した後、BRDYをHIGHとして（S7）、貸出処理を終了する。

【0122】このようにカードユニット3の制御ユニット328から出力されるBRQのHIGHの検出回数に基づき、前記賞球制御基板237は1度分に該当する数量（25玉）のパチンコ玉の貸出を実施するようになり、このようにして貸出されたパチンコ玉を使用して遊技者はパチンコ機2における遊技を実施できるようになっている。

【0123】尚、本実施例においては、前記S6が終了した段階で1度を減算するようにしているが、前記S3～S6の処理を貸出度数分（例えば5度分の貸出であれば5回）繰返し実施した後、すなわち、貸出度数分のパチンコ玉が払い出された後、該貸し出された度数（例えば5度分の貸出であれば5度）を減算するようにしても

良い。

【0124】この会員カード37による貸出処理の終了時に制御ユニット328は、カードリーダー327に、玉貸通知と該貸出処理により使用された使用度数を出力する。これに基づきカードリーダー327は、受付中の会員カード37に記録されている度数を、前記制御ユニット328より受信した使用度数分減算した度数に更新記録するとともに、図19に示すように、会員カード37による貸出処理がなされたことを示す貸出度数のデータを含む会員貸出完了通知と挿入されている会員カード37の会員カードIDと入金IDと前記制御ユニット328より受信した使用度数並びに装置IDとをシステムコントローラ100に対して送信する。尚、システムコントローラ100との通信が不能な状態（オフライン）である場合には、前記RAM330に前記度数使用履歴を記憶し、該度数使用履歴をシステムコントローラ100との通信が可能（オンライン）となった際に送信する。

【0125】また、これら会員貸出完了通知並びに会員カードID、入金ID、使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、前記送信に基づいて該会員カード37の使用履歴を前記会員カード使用履歴テーブルに登録するとともに、前記会員カードマスターテーブルにおいて該当する入金IDの残存度数から前記受信した使用度数を減算更新し、使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新するとともに、前記カードユニット別データテーブルの前記受信した装置IDに該当する総使用度数並びに会員カードの使用度数に対して前記受信した使用度数を加算更新する。更に、前記図11に示す会員遊技履歴テーブルに、前記会員貸出完了通知とともに受信した会員カードIDの登録があるかを確認し、該登録が無い場合には該会員カードIDと、前記会員カードマスターテーブルにより該会員カードIDにて特定される会員IDと、装置ID並びに前記使用度数とを登録する。尚既に会員遊技履歴テーブルに受信した会員カードIDの登録がある場合においては、受信した装置IDの登録があるかを確認し、登録がある場合にはその使用度数に受信した使用度数を加算更新し、受信した装置IDの登録がない場合には個別の遊技と判断して新たな遊技として装置IDと使用度数とを登録する。

【0126】また、本実施例のカードユニット3においては、前記度数を使用しての遊技を選択した後に、前記エンターキー317を選択することで、該受付中の会員カード37の会員IDにより特定される貯蓄玉数の払戻を行う払戻処理を実施できるようになっている。

【0127】この払戻処理を図19に基づき説明すると、前記会員カード37が受け付けられ、制御ユニット328の会員IDレジスタに前記受付中の会員カード37から読み出された会員IDと度数レジスタに度数とが記

憶されている場合に、プレイ選択ボタン316の選択操作により「貯蓄」が選択されると、暗証番号の入力待ちの状態となる。

【0128】この状態で暗証番号が入力されると、制御ユニット328は、前述のように、会員カード挿入時に会員管理コンピュータ120より受信した会員カード取込応答に基づき暗証番号レジスタに記憶されている暗証番号と入力された暗証番号とを照合する。この照合において暗証番号が一致した場合には、前記貯蓄玉数レジスタに記憶されている貯蓄玉数に基づいて算出した再プレイ可能回数を会員カード用表示部314に表示し、これら表示されている再プレイ可能回数が残存する場合において貯蓄玉数の払戻が可能な状態となる。

【0129】この状態において、エンターキー317が入力されると、前述の貸出処理とほぼ同様の要領でパチンコ機2における所定玉数の払出が実施される。

【0130】この際、前記制御ユニット328は、記憶されている貯蓄玉数から払い出された玉数を減算更新し、会員カード用表示部314に表示されている再プレイ可能回数を1回分減算更新する。また、図19に示すように、前記制御ユニット328は、貯蓄玉数の払戻がなされた旨を示す払戻完了通知と払戻玉数と受付中の会員カード37の会員IDと装置IDとを会員管理コンピュータ120に対して送信するようになっている。

【0131】また、これら払戻完了通知並びに払戻玉数、会員ID、装置IDを受信した会員管理コンピュータ120では、会員管理DBの会員情報テーブルにおいて前記受信した会員IDに該当する貯蓄玉数から、前記受信した払出玉数を減算更新するようになっている。

【0132】次いで、前記入金処理を図19に基づき説明すると、会員カード37が受付中で、該会員カード37より読み出された度数が残存しない場合（0度の場合）に、紙幣（1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣）または硬貨（100円硬貨、500円硬貨）が挿入または投入されると、紙幣識別ユニット322または硬貨識別ユニット324において挿入された紙幣または投入された硬貨の金額が識別され、識別金額が前記制御ユニット328に出力される。

【0133】該出力を受けた制御ユニット328は出力された識別金額を度数（識別金額を100で除算した値）に変換し、該変換した度数（入金度数）と入金金種と数量とを入金金種情報としてカードリーダー327に出力する。

【0134】入金度数の出力を受けたカードリーダー327は、入金がなされた旨を示す入金通知と前記入金金種情報と入金度数と受付中の会員カード37の会員カードIDと装置IDとをシステムコントローラ100に送信する。

【0135】これら入金通知並びに入金金種情報、入金

度数、会員カードID、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、入金IDを生成し、該生成した入金IDと、前記受信した入金装置（カードユニット3）の装置IDと、前記受信した入金度数と、残存度数とを前記受信した会員カードIDに対応付けて会員カードマスターテーブルに更新登録するとともに、該入金履歴を図10に示す前記会員カード使用履歴テーブルに登録した後、前記生成した入金IDを送信元のカードユニット3（カードリーダライタ327）に返信する。この際、システムコントローラ100は、前記カードユニット別データテーブルの会員カード入金金額に、該入金度数に対応する金額を加算更新登録するとともに、前記入金金種情報に基づく入金金種を該カードユニット別データテーブルの該当金種への加算登録を実施する。

【0136】システムコントローラ100より入金IDの返信を受けたカードリーダライタ327においては、受付中の会員カード37に記録されている入金ID並びに度数、入金装置の装置IDを、前記システムコントローラ100より受信した入金ID並びに入金度数、当該カードユニット3の装置IDに各々更新記録するとともに、更新完了を制御ユニット328に送信する。

【0137】カードリーダライタ327より更新完了を受信した制御ユニット328では、前記RAM330に記憶されている度数を前記変換した入金度数に更新し、該更新した度数を前記度数表示部309並びに度数表示部17に表示することで、会員遊技者は更新された度数に基づく前記貸出処理の実施が行えるようになる。

【0138】尚、本実施例に用いた前記入金装置21における入金処理も前記したカードユニット3における入金処理と同様に処理され、前記システムコントローラ100に新たに発行された入金IDに対応付けて入金金額に相当する度数が登録されるようになっている。但し、この場合において入金された装置の項目には、入金装置21を示す固有のIDが登録されるようになっている。

【0139】また、前記入金された度数を使用して会員遊技者が遊技を実施している場合においてパチンコ機2にて大当たりやプレミアムリーチが発生した場合には、前記情報出力部298より前述のように大当たり情報やプレミアム発生情報が出力され、該出力情報に基づき、制御ユニット328は図25に示すように、これら大当たりやプレミアムリーチが発生したことを、識別可能な形態であるオプション信号情報通知として会員管理コンピュータ120へ送信して通知し、該大当たりやプレミアムリーチの終了時にも大当たりやプレミアムリーチが終了したことを、オプション信号情報通知にて会員管理コンピュータ120へ通知することで、該会員管理コンピュータ120は、現時点においてどの遊技機にて大当たり或いはプレミアムリーチが発生しているかを把握できるようになっており、これら大当たり或いはプレミアムリーチの発生に伴ってボーナスポイント等を付与できるようになって

いる。

【0140】また、本実施例のカードユニット3においては、前記返却ボタン15が入力されると、該操作が前記制御ユニット328により検出され、該制御ユニット328は前記カードリーダライタ327へカード排出指示を出力するとともに前記会員カード受付中表示部345を所定時間点減後に消灯し、カードリーダライタ327による会員カード挿入口319からの会員カードの排出を実施させて会員カードを遊技者に返却するようになっている。

【0141】また、この返却時においては、前記制御ユニット328は会員管理コンピュータ120へ、前記会員補給球数（IN）レジスタ並びに会員アウト球数（OUT）レジスタの情報並びに前記会員特賞回数レジスタに記憶されている補給球数（IN）と打ち込み球数（OUT）と大当たり回数の各データと、返却される会員カードの会員ID並びに装置IDとを含む会員カード抜き取り通知を送信する。この会員カード抜き取り通知を受信することにより、会員管理コンピュータ120は、該会員カードの挿入時において前記会員来店履歴データベース（DB）に登録した前記遊技開始時刻に対応する遊技終了時刻にその時点の時間を登録してこれら開始並びに終了時間から遊技時間を算出して登録するとともに、前記受信した大当たり回数を登録する。

【0142】また、前記にて受信した前記補給球数（IN）と打ち込み球数（OUT）との差数から該会員遊技者の遊技における遊技場側の支出を算出し、前記会員来店履歴データベース（DB）に登録した後、前記システムコントローラ100に対して該会員遊技者の会員IDと装置IDとを送信して使用度数照会を実施することで、前記会員遊技履歴テーブルに登録されている該当する使用度数を入手して、該入手した使用度数に基づきその会員遊技者が該遊技にて使用した消費（売上）金額を特定して前記会員来店履歴データベース（DB）の売上金額に登録し、この売上金額と前記の支出金額より収支金額を算出登録するとともに、その遊技場から見た勝ち負けを登録することで、各会員遊技者の遊技履歴の情報が収集されて前記会員来店履歴データベース（DB）に登録、管理されるようになっており、これら各会員の収支等の情報が個人履歴画面（図示略）にて表示される。

【0143】次いで、オンライン時及びオフライン時において会員カード37が挿入されていない場合にのみ実施される前記発行貸出処理を図21に基づき説明すると、前記会員カード37が受付中ではない場合に、低額紙幣（1000円紙幣）または硬貨（100円硬貨、500円硬貨）が挿入または投入されると、紙幣識別ユニット322または硬貨識別ユニット324において挿入された紙幣または投入された硬貨の金額が識別され、識別金額が前記制御ユニット328に出力される。これに基づき制御ユニット328は、前記LEDモジュール3

46を発光させ、透明カバー部材318'を点灯させるとともに、前記出力された識別金額を度数(識別金額を100で除算した値)に変換し、該変換した度数(発行度数)をカードリーダー327に送信する。

【0144】この発行度数を受信したカードリーダー327では、装着されているビジターカード38に前記受信した発行度数を記録することで、ビジターカード38を遊技者に対して発行する形態をとるとともに、該ビジターカード38に記録した発行度数を再度読み取り、制御ユニット328に送信する。

【0145】カードリーダー327より発行度数を受信した制御ユニット328では、受信した発行度数をRAM330内の前記度数レジスタに記憶するとともに、度数表示部309並びに度数表示部17に表示した後、読み出した全ての度数を前記貸出処理に使用し、パチンコ機2にパチンコ玉を払い出させる制御を実施するとともに、これら全ての度数の貸出処理が終了した後、制御ユニット328は貸出処理の終了をカードリーダー327に出力する。

【0146】これに基づきカードリーダー327は、前記ビジターカード38に記録した度数を0度に更新した後、更新完了を制御ユニット328に出力する。

【0147】カードリーダー327より更新完了の出力を受けた制御ユニット328では、LEDモジュール346の発光を停止する。このようにして貸出されたパチンコ玉を使用して遊技者はパチンコ機2における遊技を実施できるようになっている。

【0148】また、この発行貸出処理の終了時にカードリーダー327は、図21に示すように、前記ビジターカード38による発行貸出処理がなされたことを示す発行貸出完了通知とその際使用された使用度数(1度または5度または10度)と装置ID並びに装着されているビジターカード38のビジターカードIDとをシステムコントローラ100に対して送信するようになっており、該システムコントローラ100では、これらビジターカードによる売上(=入金)を前記カードユニット別データテーブルのVカード使用度数に加算更新するとともに、使用度数が1度の場合は100円に1を加算、使用度数が5度の場合は500円に1を加算、使用度数が10度の場合は1000円に1を加算することで、投入金種を管理するようになっている。尚、システムコントローラ100との通信が不能状態(オフライン)である場合には、前記RAM330に度数使用履歴を記憶する。

【0149】また、これら発行貸出完了通知並びに使用度数、装置IDを受信したシステムコントローラ100では、カード管理DBのカードユニット別データテーブルにおいて前記受信した装置IDに該当する総使用度数並びにビジターカードの使用度数に、前記受信した使用度数を加算更新するようになっている。

【0150】また、前記入金による度数が余ってしまった場合には、入金後の所定期間(本実施例では3日間以内)であれば、前記精算装置22に会員カードを挿入することで、該会員カードに記録されている会員ID並びに度数とが、該会員IDにより前記会員カードマスターテーブルにて特定される大きさの遊技用価値である度数が一致する場合であって、該会員カード37が無効とされていない場合において該度数の現金への精算が実施された後、該精算の履歴が前記図10に示す会員カード使用履歴テーブルに登録される。

【0151】これら会員カード使用履歴テーブルに基づく不正な会員カード37の抽出処理について説明すると、本実施例では、図27に示すシステムコントローラ100の危険会員抽出条件設定画面において、抽出対象となる各種項目の定義内容を設定できるようになっている。

【0152】これら定義設定可能な項目として本実施例では、図27に示すように、同一の会員カード37において、不正な会員遊技者が不正な入金を行った場合には、該入金後において短時間で精算を実施して現金化を図ることが考えられることから、入金されてから精算されるまでの時間差を「短時間精算」として分単位にて設定できるようになっている。

【0153】また、不正な遊技者は、正規の現金を得るために、精算を何回も繰返し実施することが考えられることから、一日において所定の精算金額以上の精算を所定回数以上実施した会員カード37を抽出するための「一日複数回精算」の項目が設けられており、該「一日複数回精算」の項目においては、精算回数と精算金額(下限値)とを設定できるようになっている。

【0154】更に、不正な遊技者は、入金した度数を遊技に使用せずに精算を行うことが想定されることから、同一の会員カード37において、入金された度数(金額)と精算された度数(金額)が同一である会員カード37を抽出するための「入金・精算同一金額」の項目が設けられており、該「入金・精算同一金額」の項目においては、これら入金と精算とが同一金額であるものの内、抽出対象となる精算金額の範囲(本実施例では下限値)を設定できるようになっている。

【0155】これらの設定内容に基づき、システムコントローラ100は、一日の営業終了時における終了処理において、前記各抽出項目に該当する会員カードを、前記会員カード使用履歴テーブルに登録されている精算履歴並びに入金履歴とに基づき抽出していき、例えば前記短時間精算において、5分が設定されている場合には、図28に示す出力帳票1にあるように、5分以内に入金と精算とが実施された会員カードが抽出されて前記プリンタ108から印刷出力される。

【0156】また、前記危険会員抽出条件設定画面における「一日複数回精算」の設定項目において、例えば精

算回数として「3回」が、精算金額が「5000円」以上に設定されている場合には、図29に示す出力帳票2に示すように、前記会員カード使用履歴テーブルに登録されている精算履歴の中から、精算金額が5000円以上の精算が2回以上なされた会員カード37が抽出されて前記プリンタ108から印刷出力される。

【0157】更には、前記危険会員抽出条件設定画面における「入金・精算同一金額」の設定項目において、例えば精算金額が「5000円」以上に設定されている場合には、図30に示す出力帳票3に示すように、前記会員カード使用履歴テーブルに登録されている入金履歴並びに精算履歴の中から、精算金額が5000円以上であって、入金金額と精算金額とが同額である会員カード37が抽出されて前記プリンタ108から印刷出力される。

【0158】また、本実施例では、前記危険会員抽出条件設定画面において、複数の抽出項目にて抽出された会員カード37のリストを作成するか否かを受付けるようになっており、該危険会員抽出条件設定画面において複数抽出会員リスト作成を「する」に設定した場合においては、図31に示すように、前記図28～図30に示す出力帳票1～3のいずれか2つ以上の抽出結果に共通して抽出された会員カード37が、出力帳票4として前記プリンタ108から印刷出力されるとともに、グレー会員リストとして登録、管理される。

【0159】これら出力帳票1から出力帳票4として前記プリンタ108から印刷出力されたリストに記載された各会員カード37の、その営業日における使用履歴は、前記日計表のカード個別日計表を選択することで表示される図26に示す会員カード使用履歴出力画面において、会員ID或いは会員カードIDを入力することで表示されるようになり、該表示される履歴により、該出力帳票4に記載された不正の疑いの高い会員カード37の使用履歴を確認することができるようになっている。

【0160】これらの確認に基づき、これら出力帳票1から出力帳票4に記載された不正の疑いのある会員がグレー会員として登録され、これら登録されている各グレー会員に関して、その会員カード37の使用を禁止したい場合には、図32に示すように、前記表示装置107に前記登録されたグレー会員のリストを表示させるとともに、該リストとともに表示される各会員カード37に対応付けて設けられた無効設定において「する」を選択することで、該会員カード37の前記会員マスターテーブルの使用不可項目に不可登録が登録されることで、該会員カードの使用を禁止できるようになっている。

【0161】次いで、前記営業中における処理ではなく営業が終了した後の締め処理の流れについて説明すると、まず、締め処理の起動は前記システムコントローラ100にて実施され、該システムコントローラ100からカードリーダーライタ327に対して動作停止要求が送

信されることにより、カードリーダーライタ327は新たな会員カードの挿入等の受け付けを禁止した後、システムコントローラ100に対して動作停止状態に移行した旨の動作停止応答を返信するとともに、前記制御ユニット328へ動作停止指示を出力する。この動作停止指示の出力した後に、前記システムコントローラ100へ動作停止状態に移行する旨の動作停止通知を送信した後、カードリーダーライタ327は動作停止状態に移行する。

【0162】また、前記カードリーダーライタ327から動作停止指示の出力を受けた制御ユニット328は、前記営業開始時点からの加算を実施している補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタのカウントを停止し、前記会員管理コンピュータ120からの送信待ち状態へ移行する。

【0163】前記動作停止通知を受信したシステムコントローラ100は、会員管理コンピュータ120に対し、会員カードやビジターカードの各処理が完了していることを示す営業終了通知を送信することで、会員管理コンピュータ120は営業終了を検知して各カードユニット3の制御ユニット328へ動作停止要求を送信する。

【0164】該動作停止要求を受信した制御ユニット328は、前記にてカウントの停止を実施した補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データを装置IDとともに動作停止応答として返信した後、これらの各レジスタを含む全てのレジスタの記憶データをリセットしてクリアする。

【0165】前記動作停止応答を受信した会員管理コンピュータ120は、該動作停止応答に含まれる前記補給球総数レジスタやアウト球総数レジスタや特賞回数レジスタの各記憶データから、該カードユニット3が対応するパチンコ機2の営業中における総支出（補給球総数－アウト球総数）とアウト球総数から単位時間における発射可能球数に基づき稼働時間とを算出して、前記台別履歴データベース（DB）の支出金額と稼働時間に登録し、該稼働時間を営業延べ時間（分）により除して稼働率を算出して登録する。

【0166】これら台別履歴データベース（DB）への前記各データの登録に際して、会員管理コンピュータ120は、前記システムコントローラ100に対し、図14に示すように、各カードユニット3毎の会員売上や入金金額、ビジターによる使用金額等のデータを初めとする締めデータ要求を送信して締めデータを入手し、該締めデータの入手に基づき、前記台別履歴データベース（DB）の会員売上やビジター売上や総売上の項目のデータを登録するとともに、前記にて既に登録されている支出金額を総売上より差し引いて収支金額を算出登録して各営業日毎の台別履歴データベース（DB）を完成して確定する。

【0167】つまり、本実施例においては、図25に示

すように、システムコントローラ100には前記入金装置21や精算装置22並びにカードユニット3より各種カードに関する情報(使用度数、入金度数、精算金額)等の情報が収集管理されるとともに、会員管理コンピュータ120には、各カードユニット3より該カードユニット3が対応する遊技機の補給球総数並びにアウト球総数と総特賞回数とともに、会員カードの挿入中における会員補給球数(IN)や会員アウト球数(OUT)と会員遊技者の大当たり回数とが収集されるとともに、大当たりやプレミアムリーチの発生状況をその発生を把握できるようになっており、前記補給球数(IN)とアウト球数(OUT)とから、各パチンコ機2における支出や各会員の遊技における支出を会員管理コンピュータ120が把握できるようになっており、これら支出金額を前記システムコントローラ100から随時或いは締め時に入手する会員売上(消費)金額や総売上(消費)金額から差し引くことにより、各会員遊技者の収支や各パチンコ機2の収支を把握できるようになっている。

【0168】以上説明したように、本実施例の遊技用システムを用いることで、入金と精算との時間差の小さい会員カード37や、所定期間である1営業日中に所定回数以上の複数回の精算がなされた会員カード37や、入金金額と精算金額とが同額である会員カード37が、自動的に抽出されて出力されるようになるため、これら不正の可能性のある会員カード37を簡便に特定できるようになる。

【0169】前記実施例における各要素は、本発明に対して以下のように対応している。本発明の請求項1は、遊技者を特定可能な遊技者特定情報(会員ID)及び遊技に使用可能な遊技用価値(度数)の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報(入金ID)が記録された遊技者特定記録媒体(会員カード37)並びに貨幣を受け付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値(度数)の大きさを前記遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技用価値特定情報(入金ID)より特定される遊技用価値(度数)の大きさに加算する価値加算処理(入金処理)を少なくとも行う価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)と、前記遊技者特定記録媒体(会員カード37)を受け付けて、該受け付けた遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技用価値特定情報(入金ID)から特定される遊技用価値(度数)の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置22と、少なくとも前記価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)並びに前記精算装置22と通信可能であって、前記価値加算処理(入金処理)並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置(システムコントローラ100)と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)は、前記価値加算処理(入金処理)の対象となった遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技者特

定情報(会員ID)と、該価値加算処理(入金処理)に供された遊技用価値(度数)の大きさを特定可能な情報(度数データ、入金ID)とを含む価値加算情報(入金情報)を前記管理装置(システムコントローラ100)に送信し、前記精算装置22は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技者特定情報(会員ID)と、該精算処理に供された遊技用価値(度数)の大きさを特定可能な情報(度数データ、入金ID)とを含む精算情報を前記管理装置(システムコントローラ100)に送信し、前記管理装置は(システムコントローラ100)、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報(会員ID)と、実施された処理が価値加算処理(入金処理)または精算処理であるかを示す処理種別と、処理の実施時刻を含む遊技者特定記録媒体(会員カード37)の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報(会員ID)において価値加算処理(入金処理)と精算処理が行われた間の時間差を算出し、該算出した時間差が予め定められた所定時間差以内である遊技者特定情報(会員ID)を抽出する抽出処理を行うとともに、該抽出結果(出力帳票1)を出力する。

【0170】本発明の請求項2は、遊技者を特定可能な遊技者特定情報(会員ID)及び遊技に使用可能な遊技用価値(度数)の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報(入金ID)が記録された遊技者特定記録媒体(会員カード37)並びに貨幣を受け付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値(度数)の大きさを前記遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技用価値特定情報(入金ID)より特定される遊技用価値(度数)の大きさに加算する価値加算処理(入金処理)を少なくとも行う価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)と、前記遊技者特定記録媒体(会員カード37)を受け付けて、該受け付けた遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技用価値特定情報(入金ID)から特定される遊技用価値(度数)の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置22と、少なくとも前記価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)並びに前記精算装置22と通信可能であって、前記価値加算処理(入金処理)並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置(システムコントローラ100)と、から成る遊技用システムにおいて、前記価値加算装置(カードユニット3、入金装置21)は、前記価値加算処理(入金処理)の対象となった遊技者特定記録媒体(会員カード37)の遊技者特定情報(会員ID)と、該価値加算処理(入金処理)に供された遊技用価値(度数)の大きさを特定可能な情報(度数データ、入金ID)とを含む価値加算情報(入金情報)を前記管理装置(システムコントローラ100)に送信し、前記精算装置22は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記

録媒体（会員カード37）の遊技者特定情報（会員ID）と、該精算処理に供された遊技用価値（度数）の大きさを特定可能な情報（度数データ、入金ID）とを含む精算情報を前記管理装置（システムコントローラ100）に送信し、前記管理装置（システムコントローラ100）は、送信されてきた前記価値加算情報並びに前記精算情報とに基づいて、前記遊技者特定情報（会員ID）と、実施された処理が価値加算処理（入金処理）または精算処理であるかを示す処理種別と、処理に供された遊技用価値（度数）の大きさとを含む遊技者特定記録媒体（会員カード37）の処理履歴を管理するとともに、該処理履歴に基づいて、同一遊技者特定情報（会員ID）において価値加算処理（入金処理）に供された遊技用価値（度数）の大きさと精算処理に供された遊技用価値（度数）の大きさが同じである遊技者特定情報（会員ID）を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果（出力帳票2）を出力する。

【0171】本発明の請求項3は、遊技者を特定可能な遊技者特定情報（会員ID）及び遊技に使用可能な遊技用価値（度数）の大きさを特定可能な遊技用価値特定情報（入金ID）が記録された遊技者特定記録媒体（会員カード37）並びに貨幣を受け付けて、該受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する遊技用価値（度数）の大きさを前記遊技者特定記録媒体（会員カード37）の遊技用価値特定情報（入金ID）より特定される遊技用価値（度数）の大きさに加算する価値加算処理（入金処理）を少なくとも行う価値加算装置（カードユニット3、入金装置21）と、前記遊技者特定記録媒体（会員カード37）を受け付けて、該受け付けた遊技者特定記録媒体（会員カード37）の遊技用価値特定情報（入金ID）から特定される遊技用価値（度数）の大きさに相当する金額の貨幣を払出す精算処理を行う精算装置22と、少なくとも前記価値加算装置（カードユニット3、入金装置21）並びに前記精算装置22と通信可能であって、前記価値加算処理（入金処理）並びに精算処理に関する情報を収集・管理する管理装置（システムコントローラ100）と、から成る遊技用システムにおいて、前記精算装置22は、前記精算処理の対象となった遊技者特定記録媒体（会員カード37）の遊技者特定情報（会員ID）と、該精算処理に供された遊技用価値（度数）の大きさを特定可能な情報（度数データ、入金ID）とを含む精算情報を前記管理装置（システムコントローラ100）に送信し、前記管理装置（システムコントローラ100）は、送信されてきた精算情報に基づいて、遊技者特定情報（会員ID）を含む精算履歴を管理するとともに、該精算履歴に基づいて、同一遊技者特定情報（会員ID）において、所定期間内に前記精算処理が所定回数以上行われた遊技者特定情報（会員ID）を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果（出力帳票3）を出力する。

【0172】本発明の請求項4は、前記管理装置（シス

テムコントローラ100）は、前記請求項1～請求項3のいずれかに記載の抽出処理の内、少なくとも2つの抽出処理を実施し、該複数の抽出結果に共通して含まれる遊技者特定情報（会員ID）を抽出する抽出処理を行い、該抽出結果（出力帳票4）を出力する。

【0173】本発明の請求項5は、前記管理装置（システムコントローラ100）は、抽出条件となる前記所定時間差の変更設定が可能である。

【0174】本発明の請求項6は、前記管理装置（システムコントローラ100）は、抽出条件となる遊技用価値の大きさの変更設定が可能である。

【0175】本発明の請求項7は、前記精算履歴は、精算処理に供された遊技用価値（度数）の大きさを含み、前記管理装置（システムコントローラ100）は、抽出条件となる精算処理の回数並びに精算処理に供された遊技用価値（度数）の大きさの変更設定が可能である。

【0176】本発明の請求項8は、前記管理装置（システムコントローラ100）は、前記抽出結果に含まれる遊技者特定情報（会員ID）を不正の可能性がある遊技者特定情報（グレー会員リスト）として登録し、該登録情報を出力する。

【0177】本発明の請求項9は、前記管理装置（システムコントローラ100）は、前記不正の可能性がある遊技者特定情報（会員ID）として登録されている遊技者特定情報（グレー会員リスト）について、該遊技者特定情報（会員ID）が該当する遊技者特定記録媒体（会員カード37）の使用を不可とするための無効情報を受け付けて、該無効情報に該当する遊技者特定情報（会員ID）を無効遊技者特定情報として登録（使用不可登録）し、該登録情報に基づいて前記価値加算処理（入金処理）と精算処理において各処理の対象となる遊技者特定記録媒体（会員カード37）の使用の可否を判定する可否判定処理（入金可否判定処理）を行う。

【0178】本発明の請求項10は、前記価値加算装置（カードユニット3、入金装置21）並びに前記精算装置22には、各装置を識別可能な識別情報（装置ID）が付与され、前記価値加算情報或いは前記精算情報は該識別情報（装置ID）を含むとともに、前記処理履歴或いは精算履歴は、処理を実施した装置の識別情報（装置ID）を含み、前記管理装置（システムコントローラ100）は、前記抽出した遊技者特定記録媒体（会員カード37）の当日の処理履歴或いは精算履歴を抽出し、該抽出結果（会員カード使用履歴出力画面）を出力する。

【0179】以上、本発明の実施形態を図面により前記実施例にて説明してきたが、本発明はこれら実施例に限定されるものではなく、本発明の主旨を逸脱しない範囲における変更や追加があっても本発明に含まれることは言うまでもない。

【0180】例えば、前記実施例では、管理装置であるシステムコントローラ100において、前記出力帳票1

～3に関する3種類の抽出処理の全てを実施して、抽出結果を出力するようにしており、このように、複数の抽出処理を実施できるようにすることは、出力帳票4に示すように、複数の抽出結果に共通して抽出された会員カード37を抽出することで、不正の検出精度を向上できるようにすることから好ましいが、本発明はこれに限定されるものでなく、前記出力帳票1～3のいずれか1つの抽出処理のみを実施するようにしても良い。

【0181】また、前記実施例では、図27に示す前記危険会員抽出条件設定画面において、短時間精算における時間差や、一日複数回精算における精算回数並びに精算金額や、入金・精算同一金額における精算金額等の各抽出条件を受付けて、設定内容を変更できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら各抽出条件が予め固定とされていても良い。

【0182】また、前記実施例では、これら抽出条件の変更を管理装置であるシステムコントローラ100にて実施できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの抽出条件の変更を前記管理サーバ12や会員管理コンピュータ120にて実施できるようにしても良い。

【0183】また、前記実施例では、前記カード会社の管理サーバ12から通信回線を介してブラックリストやあみかけリストを前記システムコントローラ100が受付けて該リストに登録されている会員カード37の使用を不可とするようにしているが、本発明はこれに限定されるものではない。また、これらブラックリストやあみかけリストに該当する会員カード37の使用があった場合において、該使用を前記管理サーバ12に送信すること等は任意とされる。

【0184】また、前記実施例では、図31に示すように、前記出力帳票1から出力帳票4にて抽出された会員遊技者をグレー会員として登録、管理するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらグレー会員の登録を行わない構成としても良い。

【0185】また、前記実施例では、図32に示すように、前記出力帳票4にて抽出されて登録されたグレー会員に関して、該会員カード37の使用を無効にするための無効設定を受付けるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら無効設定を受付けないような構成としても良い。

【0186】また、前記実施例では、各装置に装置IDを付与しておき、該装置IDを会員カード37の使用履歴として登録、管理しておくことで、図26に示すように、履歴を確認したい会員カード37を指定して、その会員カード37が使用された時間や処理度数とともに、その処理が為されたカードユニット3や入金装置21、精算装置22を特定できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら装置IDによる装置の特定を行わない構成としても良い。

【0187】また、前記実施例の遊技用システムでは、価値加算装置としてカードユニット3と入金装置21とを設けているが、本発明はこれに限定されるものではなく、価値加算装置を入金装置21としてカードユニット3から入金機能を省いた構成としても良いし、或いは、入金装置21を省いた構成としても良い。

【0188】また、前記実施例では、会員管理コンピュータ120が会員の貯蓄玉数を管理し、前記カードユニット3にてプレイ選択ボタンを選択することで、貯蓄玉数による遊技を実施できるようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら貯蓄玉数による遊技を実施できないものであっても良い。

【0189】また、前記実施例の遊技用システムでは、システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120と各カードユニット3とを有線のLANにて接続しているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これらの通信形態は無線でも赤外線であっても電源ケーブルを用いたものであっても良く、双方向のデータ通信が可能なものであれば適用可能なことは言うまでもない。

【0190】また、前記実施例の遊技用システムでは、システムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120を各カードユニット3に接続して各種の遊技関連情報を、該カードユニット3を介して入手するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えばパチンコ機2とシステムコントローラ100並びに会員管理コンピュータ120を接続して、該パチンコ機2を通じて前記カードユニット3における情報を入手するようにしても良い。また、適宜パチンコ機、カードユニットそれぞれから情報を入手してもよい。

【0191】また、前記実施例においては、遊技用価値である度数の大きさを特定可能な情報である遊技用価値特定情報として会員カード37に入金（プリペイド）IDとともに度数も記録するようにしているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技用価値特定情報としては、前記した入金（プリペイド）ID及び度数のいずれか一方としても良い。また、これら入金（プリペイド）IDを前記会員IDや会員カードIDにて代用するようにして、該会員IDや会員カードIDを遊技用価値特定情報として用いるようにしても良い。

【0192】また、前記実施例では、挿入された会員カード37や内封されているビジターカード38の度数を使用してカードリーダ式パチンコ機2にパチンコ玉の払出を実施させる形態のカードユニット3を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、少なくとも会員カード37やビジターカード38の度数を使用して対応する遊技機での遊技が実施可能とされていれば良く、例えば、会員カード37やビジターカード38の度数を使用して、自らパチンコ玉の払出を実施するカード式玉貸ユニットやメダルの払出を実施するカード式メダ

ル貸ユニット等を用いても良い。

【0193】また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37により特定される貯蓄玉数を再プレイに使用する際に、暗証番号の入力を受付けて本人確認を実施するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、特に暗証番号を受付けずに貯蓄玉数を再プレイに使用できるようにしても良いし、会員カード37を受付けた際に暗証番号を受付けるようにしても良い。

【0194】また、前記実施例のカードユニット3では、1000円紙幣、2000円紙幣、5000円紙幣、10000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、会員カード37への入金処理が実施できるとともに、1000円紙幣、100円硬貨、500円硬貨を受付け、ビジターカード38の発行貸出処理が実施できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、紙幣のみまたは硬貨のみを受付けてこれら入金処理や発行貸出処理ができるようになっていても良いし、1回の入金処理において複数の貨幣を受付けて追加入金できるようにしてもよいし、単一金種の硬貨または紙幣を受付けて入金処理や発行貸出処理ができるようになっていても良い。尚、本発明における記録媒体処理装置としては、これら会員カード37への追加入金機能やビジターカード38の発行機能が付与されていない構成のものも含まれる。

【0195】また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37が受付中でない場合において、貨幣が投入されるとビジターカード38の発行貸出処理が実施され、投入された貨幣の金額分の度数がビジターカード38に記録されるとともに、記録された度数が全て自動的に貸出処理に使用されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、所定の度数分の貸出を自動で貸出を実施し、貸出ボタン16の操作により所定度数分の貸出を実施するようにしても良いし、自動での貸出を実施せず、貸出ボタン16の操作に基づいて貸出を実施するようにしても良い。

【0196】また、前記実施例のカードユニット3では、会員カード37を受付けた際に、該会員カード37の度数等の各情報を前記RAM330に記憶し、該記憶した情報を前記貸出処理や入金処理に基づき更新するとともに、前記カードリーダー327に受付中の会員カード37に記録された度数等の情報についても更新するようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、前記貸出処理や追加入金に基づき度数等の情報が更新された場合には、RAM330に記憶された情報のみを更新し、返却操作がされた場合において、前記更新した情報を会員カード37に記録されている情報に対して更新記録するようにしても良い。

【0197】また、前記実施例の遊技用システムでは、会員カード37により特定される遊技用価値としての度

数が該会員カード37とシステムコントローラ100との双方に記録または登録され、どちらの情報からも度数を特定できるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、会員カード37のみに度数を記録するようにしても良いし、システムコントローラ100または前記管理サーバ12にのみ度数を登録し、前記会員カード37の会員ID或いは会員カードID等の遊技者特定情報を読み出すことにより、前記登録されている度数を特定するようにしても良い。

【0198】また、前記実施例では、会員カード37により特定される遊技用価値としての度数が入金処理毎に付与される入金IDに対応付けて度数を登録し、管理されるようになっているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば、これら遊技用価値としての度数が、会員カード37の会員IDに対応付けてシステムコントローラ100に登録され、管理されるようになっていても良い。

【0199】また、前記実施例では、カードユニット3に前記会員カード37の会員カード挿入口319とともに、ビジターカード38のビジターカード装着口318を並設配置して、ビジターカード38を該ビジターカード装着口318内に内封して、該ビジターカード38による貸出を実施できるようにした遊技用装置、すなわち、遊技機に対応して設けられ、遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された遊技用記録媒体の記録情報の少なくとも読み取りを行う記録媒体処理手段と、貨幣受け付け部を有し、該貨幣受け付け部より受付けた貨幣の識別を行う貨幣識別手段と、第1の遊技用記録媒体を、前記記録媒体処理手段により少なくとも記録情報を読み取ることができる装置内部の所定位置に固定保持する記録媒体保持部と、前記第1の遊技用記録媒体の抜き取りを防止する抜き取り防止部と、第1の遊技用記録媒体と異なり、少なくとも遊技に使用可能な遊技用価値の大きさを特定可能な情報が記録された第2の遊技用記録媒体を挿入可能であって、挿入された第2の遊技用記録媒体を前記記録媒体処理手段により少なくとも記録情報を読み取ることができるとともに前記記録媒体保持部と並設する位置に設けられる遊技用記録媒体挿入口と、該遊技用記録媒体挿入口に第2の遊技用記録媒体が挿入されていない場合に、前記貨幣識別手段にて識別された受付貨幣金額の範囲内の所定額に相当する大きさの遊技用価値を前記第1の遊技用記録媒体の記録情報から特定可能とするための入金処理を行う入金処理手段と、該入金処理手段にて処理された大きさの遊技用価値の範囲内の所定の遊技用価値の大きさを遊技に使用させるための使用処理を行うとともに、第2の遊技用記録媒体が前記遊技用記録媒体挿入口に挿入されている場合に該第2の遊技用記録媒体の記録情報から特定される大きさの遊技用価値の範囲内の所定の遊技用価値の大きさを遊技に使用させるための使用処理を行う使用処理手段

と、を具備することを特徴とする遊技用装置としているが、本発明はこれに限定されるものではなく、前記第1の遊技用記録媒体であるビジターカード38を有しない構成としても良い。

【0200】また、前記実施例では、記録媒体（会員カード37、ビジターカード38）として非接触型のICカードを用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これを磁気カードや接触型のICカードとしても良いし、更には識別符号を用いて記録情報を特定できる場合等には、遊技者特定記録媒体を特定可能な識別符号等の情報を少なくとも読み取り可能に記録できるのであれば良く、例えばバーコード等の所定の情報記録シンボル等が読み取り可能にプリントされた記録媒体等であっても良い。

【0201】また、前記実施例に用いた記録媒体（会員カード37、ビジターカード38）の形状はカード状とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、例えば円盤形状や球状、チップ状等その他の形状とされていても良い。

【0202】また、前記実施例に用いた会員カード37は、所定の遊技場内においてのみ使用可能とされているが、本発明はこれに限定されるものではなく、複数の遊技場において使用可能とされた共通会員カードとして使用するようにしても良い。

【0203】また前記実施例では、遊技機であるパチンコ機2において使用される遊技用価値の形態として度数や該度数に相当する金額を用いているが、本発明はこれに限定されるものではなく、これら遊技用価値を所定のポイントや相当するパチンコ玉数やコイン数としても良く、その形態は任意に選択すれば良い。

【0204】また前記実施例では、遊技機であるパチンコ機2に使用される遊技媒体としてパチンコ玉を用いているが、これら遊技媒体をコインや点数、更には後述する画像式のパチンコ機やスロットマシン等における画像にて形成されたパチンコ玉やコイン等としても良く、これら遊技媒体は遊技において使用される媒体であれば、本発明の遊技媒体に含まれるものであり、その形態が限定されるものではない。

【0205】また前記実施例においては、遊技機として、カードユニット3のカードを使用して自らパチンコ玉の払出を実施するカードリーダ式パチンコ機2を用いているが、本発明はこれらカードリーダ式パチンコ機2のみならず、前述のカード式玉貸ユニット等からパチンコ玉の供給を受けて遊技を実施可能なパチンコ機や、コインを用いて遊技を行うスロットマシンやパチンコ玉を用いて遊技を行うパチロット遊技機や、パチンコ玉やコインが外部に排出されることなく遊技可能な封入式のパチンコ機や完全クレジット式のスロットマシン、さらにはこれら遊技媒体を用いずにデータ等により遊技可能な遊技機や、遊技盤やパチンコ玉が画像にて表示される画

像式のパチンコ機や、リールが画像にて表示される画像式のスロットマシンやパチロットにも適用可能であることはいうまでもなく、これら遊技機が限定されるものではない。

【0206】

【発明の効果】本発明は次の効果を奏する。

(a) 請求項1の発明によれば、前記価値加算処理が実施された後、短時間にて精算処理がなされた遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0207】(b) 請求項2の発明によれば、前記価値加算処理と前記精算処理とに供された遊技用価値の大きさが同じである遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0208】(c) 請求項3の発明によれば、所定期間内に前記精算処理が所定回数以上行われた遊技者特定記録媒体が自動的に抽出されて出力されるようになるため、通常の遊技への使用とは異なり、不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を簡便に特定することができる。

【0209】(d) 請求項4の発明によれば、各抽出処理にて抽出された複数の抽出結果を参照することで、より高精度にて不正に価値加算処理及び精算処理が実施された可能性のある遊技者特定記録媒体を特定できる。

【0210】(e) 請求項5の発明によれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、前記時間差を適宜に変更できる。

【0211】(f) 請求項6の発明によれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、前記前記価値加算処理と前記精算処理に供された遊技用価値の大きさが同じである遊技用価値の大きさ、例えば精算金額が所定額以上である等の抽出条件の設定を実施できる。

【0212】(g) 請求項7の発明によれば、遊技場毎の不正判断の方針に合わせて、所定回数並びに精算金額等を含む抽出条件を変更できる。

【0213】(h) 請求項8の発明によれば、一度抽出された遊技者特定記録媒体を登録しておくことで、新たに抽出された遊技者特定記録媒体とこれら登録されている遊技者特定記録媒体とを照合することができ、これら照合結果を不正な会員遊技者の特定に役立てることができる。

【0214】(i) 請求項9の発明によれば、前記不正の可能性のある遊技者特定記録媒体として登録されている遊技者特定記録媒体が、不正な会員遊技者の遊技者特定記録媒体であると断定できた場合等において、その遊

技者特定記録媒体の使用を不可とすることで、該遊技者特定記録媒体を使用した不正を防止できる。

【0215】(j) 請求項10の発明によれば、その当日において、不正の可能性のある会員カードが使用された装置と該装置における価値加算金額等を確認できるようになり、これらの内容とその装置における実際の入金状況とを比較することで、抽出された遊技者特定記録媒体が不正に使用されたか否かを判定できる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施例における遊技用システムの構成を示す図である。

【図2】(a)は、本発明の実施例に用いた会員カードを示す正面図であり、(b)は、ビジターカードを示す正面図である。

【図3】本発明の実施例において用いたパチンコ機並びにカードユニットの正面図である。

【図4】本発明の実施例におけるパチンコ機の操作部を示す平面図である。

【図5】本発明の実施例におけるカードユニットの前面構造を示す斜視図である。

【図6】(a)は、本発明の実施例におけるカードユニットの一部破断側面図並びに背面図である。

【図7】本発明の実施例におけるカードユニット並びにパチンコ機の構成を示すブロック図である。

【図8】本発明の実施例におけるシステムコントローラの構成を示すブロック図である。

【図9】(a)(b)(c)は、本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおけるカード管理DBを構成する会員属性情報テーブル、会員カードマスターテーブル、カードユニット別データテーブルの登録状況を示す図である。

【図10】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおける会員カード使用履歴テーブルを示す図である。

【図11】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおける会員遊技履歴テーブルを示す図である。

【図12】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける各種機能の説明図である。

【図13】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける各種機能の選択において表示される機能選択画面を示す図である。

【図14】本発明の実施例におけるシステムコントローラにおける出力例である各カードユニット毎の個別売上画面である。

【図15】本発明の実施例における会員管理コンピュータとシステムコントローラと管理サーバとの連携の状況を示す説明図である。

【図16】本発明の実施例における会員管理コンピュータの構成を示すブロック図である。

【図17】(a)、(b)は、本発明の実施例に用いた

会員管理コンピュータにおける会員管理DBを構成する会員情報テーブル、イベントテーブルの登録状況を示す図である。

【図18】(c)は、本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータにおける来店履歴データベースを、(d)は、本発明の実施例に用いた会員管理コンピュータにおける台別履歴データベースの構成を示す図である。

【図19】本発明の実施例に用いた遊技用システムを構成する各機器の処理状況(会員カード受付け時)を示す図である。

【図20】本発明の実施例におけるパチンコ機の賞球制御基板とカードユニットから出力される各信号の出力状況を示す図である。

【図21】本発明の実施例に用いた遊技用システムを構成する各機器の処理状況(会員カード受付け時以外)を示す図である。

【図22】本発明の実施例に用いた精算装置を示す外観斜視図である。

【図23】本発明の実施例に用いた精算装置の構成を示すブロック図である。

【図24】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける精算装置とシステムコントローラとの精算処理における処理状況を示す説明図である。

【図25】本発明の実施例に用いた遊技用システムにおける各種情報の流れを説明する図である。

【図26】本発明の実施例に用いたシステムコントローラの表示装置に表示される会員カード使用履歴出力画面を示す図である。

【図27】本発明の実施例に用いたシステムコントローラの表示装置に表示される危険会員抽出条件設定画面を示す図である。

【図28】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおいて出力される出力帳票1を示す図である。

【図29】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおいて出力される出力帳票2を示す図である。

【図30】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおいて出力される出力帳票3を示す図である。

【図31】本発明の実施例に用いたシステムコントローラにおいて出力される出力帳票4を示す図である。

【図32】本発明の実施例に用いたシステムコントローラの表示装置に表示されるグレー会員リスト画面を示す図である。

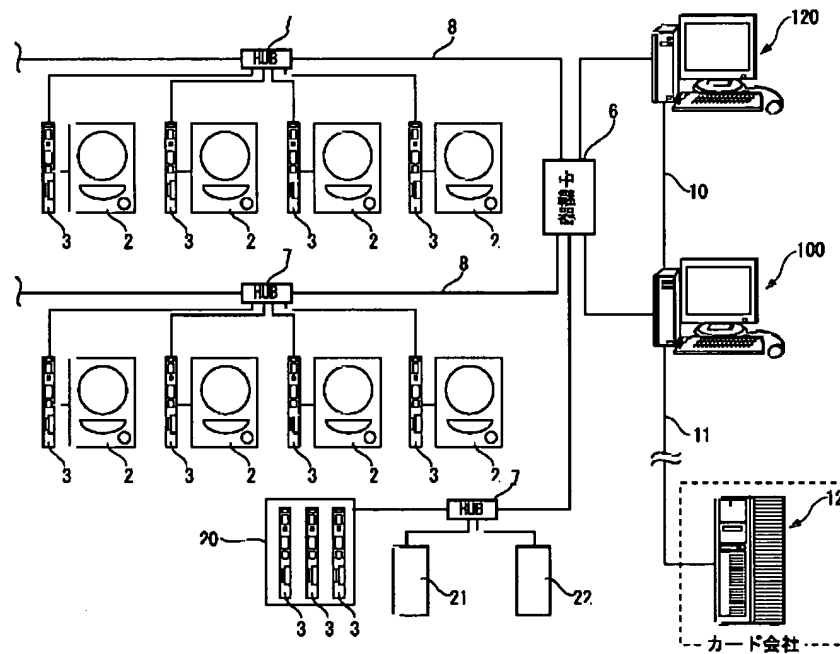
【符号の説明】

- | | |
|---|-------------------|
| 2 | カードリーダ式パチンコ機(遊技機) |
| 3 | カードユニット(記録媒体処理装置) |
| 4 | 呼出ランプ |
| 6 | 中継器 |
| 7 | ハブ |
| 8 | 通信ケーブル |
| 9 | 信号ケーブル |

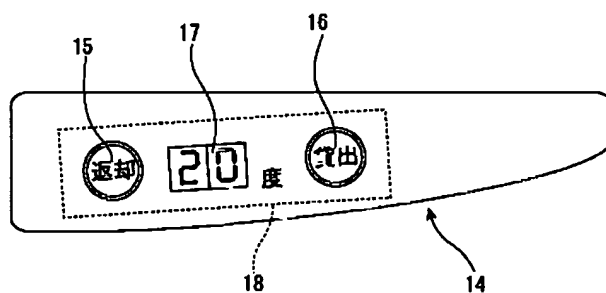
10	通信ケーブル	205	打球操作ハンドル(操作ノブ)
11	通信回線網	206	遊技盤
14	操作部	207	遊技領域
15	返却ボタン	209	可変表示部
16	貸出ボタン	210	可変表示装置
17	度数表示部	211	通過ゲート
18	操作基板	214	始動入賞口
20	カードユニットストッカ	215	可動片
21	入金装置	216	可変入賞球装置
22	精算装置	220	開閉板
23	分流樋	224	入賞口
24	補給球計数器	226	アウト口
25	アウト球タンク	298	情報出力部
26	アウト球計数器	231	遊技制御基板
31	ユニットホルダ	235	ランプ制御基板
31'	スライドレール	237	賞球制御基板
37	会員カード(遊技者特定記録媒体)	270	音声制御基板
38	ビジターカード	280	表示制御基板
83	アンテナコイル	291	発射制御基板
84	集積回路	297	玉払出装置
85	バーコード	301	動作ランプ
91	アンテナコイル	302	紙幣挿入口
92	集積回路(IC)	303	硬貨投入口
100	システムコントローラ(管理装置)	304	硬貨返却ボタン
101	データバス	305	会員カード利用可ランプ
102	CPU	306	貸出単位変更ボタン
103	RAM	307	貸出単位表示部
104	RTC	308	端数ボタン
105	記憶装置	309	度数表示部
106	入力装置	310	機種設定ランプ
107	表示装置	311	方向指示ランプ
108	プリンタ	312	挿入中ランプ
109	第1通信部	313	硬貨返却口
110	第2通信部	313'	受部
111	デジタルサービスユニット(DSU)	314	会員カード用表示部
120	会員管理コンピュータ	315	テンキー
121	データバス	316	プレイ選択ボタン
122	CPU	317	エンターキー
123	RAM	318	ビジターカード装着口
124	RTC	318'	透明カバー部材
125	記憶装置	319	会員カード挿入口
126	入力装置	320	第1操作基板
127	表示装置	321	第2操作基板
128	プリンタ	322	紙幣識別ユニット
129	第1通信部	323	硬貨投入路
130	第2通信部	324	硬貨識別ユニット
131	バーコードリーダー	325	硬貨返却路
202	ガラス扉枠	326	硬貨回収路
203	打球供給皿	327	カードリーダーライタ
204	余剰玉受皿	327a	通信基板

327b	制御基板	346	LEDモジュール
328	制御ユニット	401	動作表示部
329	MPU	402	カード挿入口
330	RAM	403	カードインジケータ
331	ROM	407	金額表示部
332a	I/Oポート	409	中止ボタン
332b	I/Oポート	410	精算ボタン
332c	I/Oポート	411	コイン排出口
332d	I/Oポート	412	コインインジケータ
334	通信部	413	紙幣排出口
335	イベント対象者ランプ	414	紙幣インジケータ
336	データ入出力部	415	ICカードリーダーライタ
340	段部	418	硬貨払出ユニット
341	係止突起	419	紙幣払出ユニット
342	係止孔	420	表示ドライバ
343	係止爪	421	記憶部
344	係止孔	422	通信部
345	受付中表示部	423	マイクロプロセッシングユニット (MPU)

【図1】

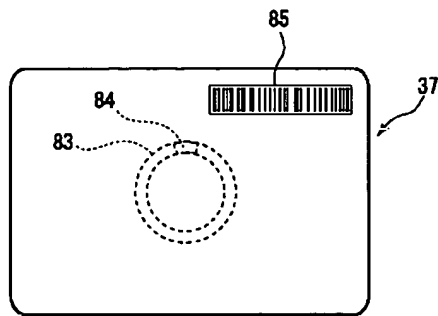


【図4】

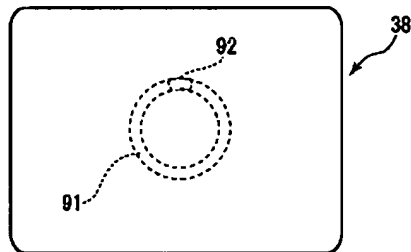


【図2】

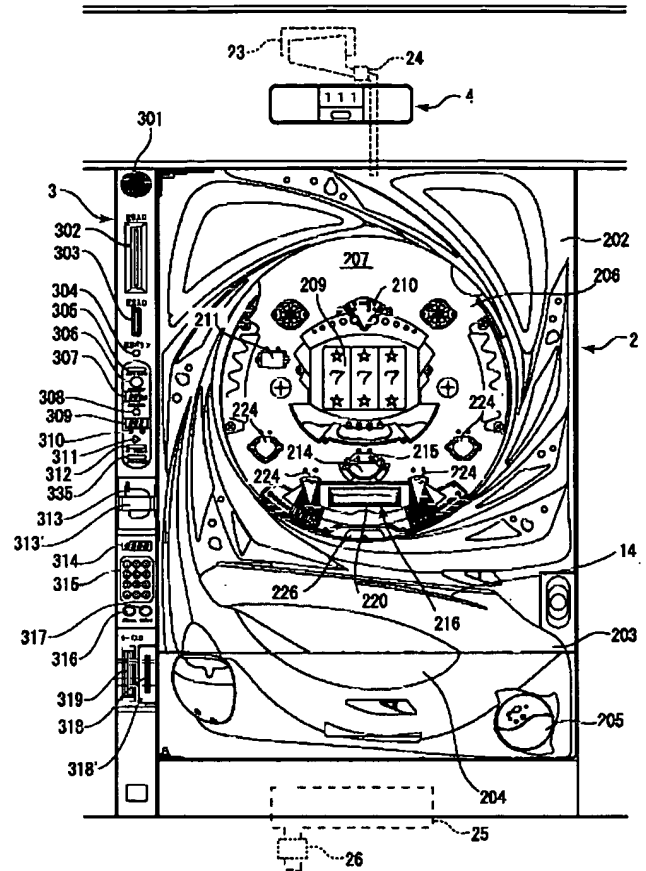
(a)



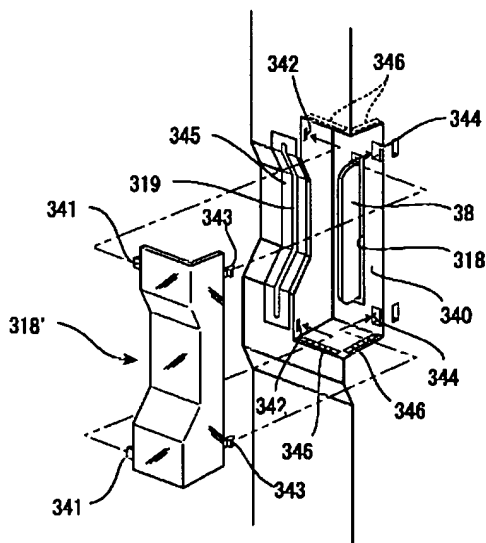
(b)



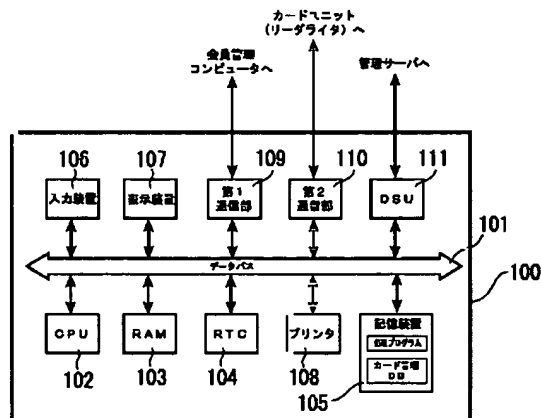
【図3】



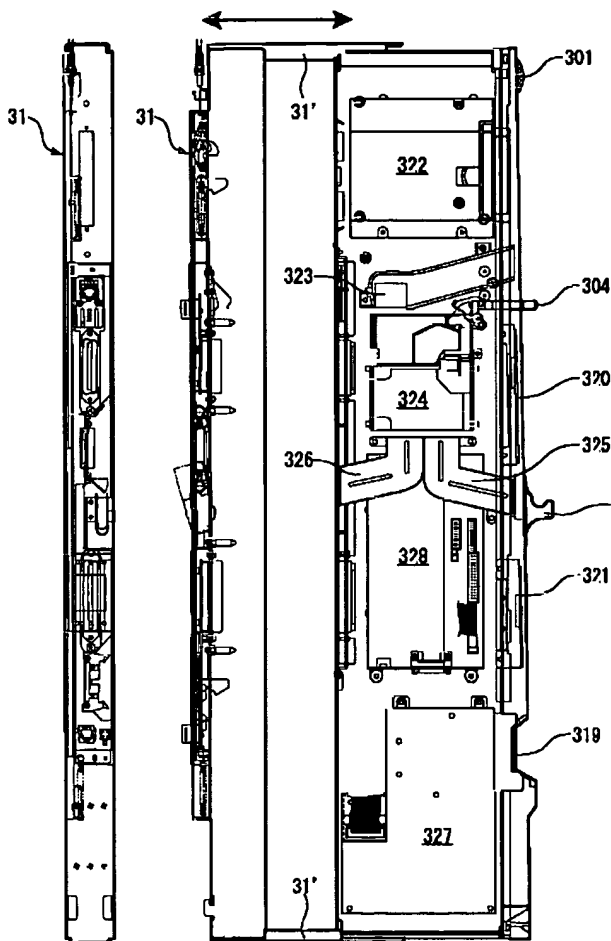
【図5】



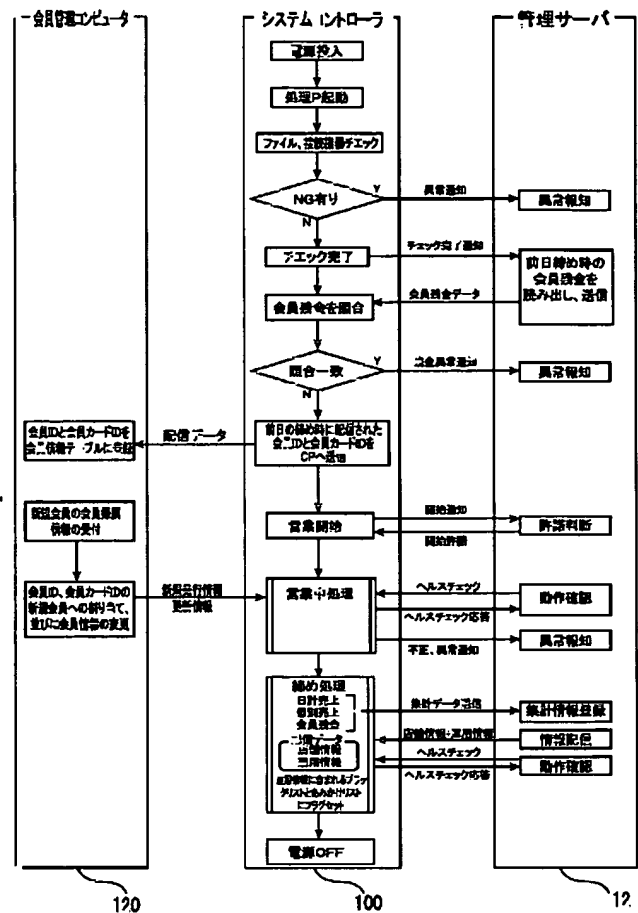
【図8】



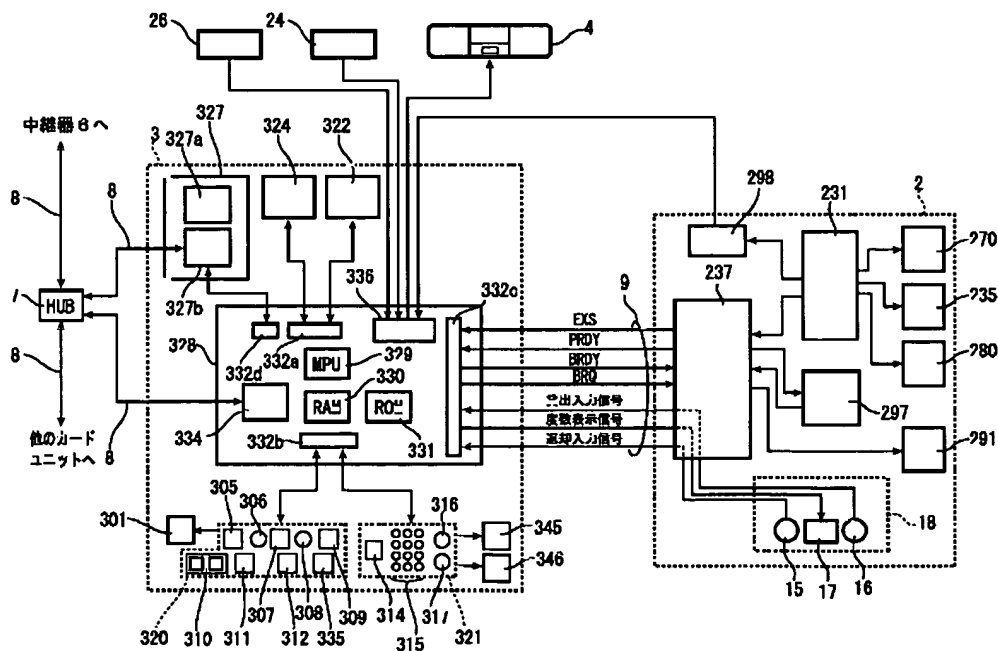
【図6】



【図15】



【図7】



【図9】

(a) 会員属性情報テーブル

会員ID	名字	名前	性別	年齢	誕生日	職業	住所	更新
0001-01-00001	OO	太郎	男性	25	6/8	会社員	東京都 渋谷区……	更新済
0001-01-00002	OO	花子	女性	38	12/11	公務員	神奈川県 川崎市……	更新済
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(b) 会員カードマスターテーブル

会員ID	会員カードID	入金ID	入金残高	入金回数	使用回数	残存回数	使用不可
0001-01-00001	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000001	2001-0506-00681	CU-0055	50	30	20	0
0001-01-00002	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000002	2001-0506-00682	CU-0018	10	10	0	0
0001-01-00003	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000003	2001-0506-00683	CU-0034	20	10	10	1
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

(c) カードユニット別データテーブル

装置ID	設置場	状況	対応機種	シリアル番号	ビクターカードID	総残高	VA-残高	金庫-残高	金庫-入金回数	1000円	500円	100円	50円	10円
CU-0001	01	通信中	機種A	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000001	VC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000001	170	100	70	40	0	0	1	2	0
CU-0002	01	通信中	機種A	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000002	VC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000002	140	80	60	20	0	0	0	2	0
CU-0003	01	通信中	機種A	XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000003	VC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000003	60	60	0	0	0	0	0	0	0
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【図10】

会員カード使用履歴テーブル (本日分)

使用時刻	カードID	処理種別	処理回数	受付金額	処理装置	処理状況
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12:25:12	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000000	入金	50	5000円	CU-0008	正常
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12:30:30	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000000	精算	50	5000円	SS-02	正常
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮
12:58:42	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000000	入金	100	10000円	CU-0052	正常
13:00:26	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000000	精算	100	10000円	SS-01	正常
14:02:00	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXX000002	玉貸	05	-	CU-0120	正常
14:01:58	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXZZZZ	入金	100	10000円	CU-0100	正常
14:01:56	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXYYYY	入金	50	5000円	CU-0006	正常
14:01:54	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXCC	精算	10	-	SS-01	正常
14:01:50	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXXXXYZ	玉貸	05	-	CU-0075	正常
⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮	⋮

【 図 11 】

本日の会員遊技履歴テーブル

会員ID	カードID	遊技 1		遊技 2		遊技 3		総使用度数
		装置ID	使用度数	装置ID	使用度数	装置ID	使用度数	
0001-01-00002	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXX2	C U-0120	50	C U-0101	20			70
0001-01-00112	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXYY	C U-0006	20					20
0001-01-00065	KC-XXXXXXXXXXXXXXXXXZZ	C U-0035	20	C U-0152	50	C U-0147		120
.
.
.
.
.
.
.
.
.
.
.

【 図 13 】

Ver1.0機能選択画面2001年05月24日営業中

1. 1. 計表画面

2. 1. 別売上表画面

3. 別売上画面

4. 別売詳細情報画面

5. 時間別売上表画面

6. 帳票管理画面

7. 機器交換履歴画面

8. 仮締め情報画面

9. IT-情報管理画面

10. 操作履歴画面

11. 営業状態画面

12. 営業定数画面

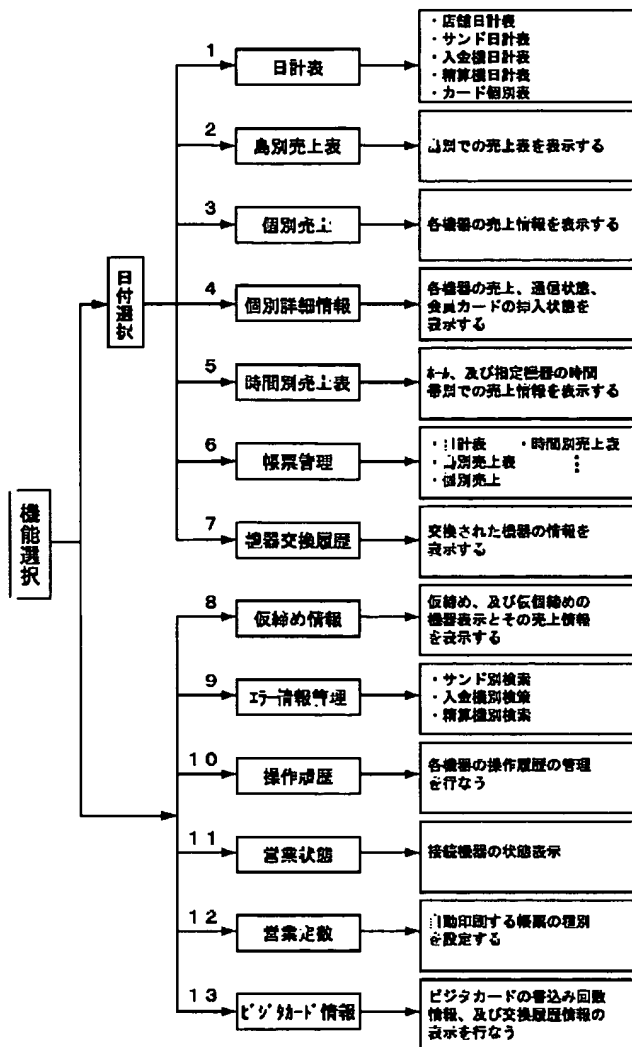
13. ビジネス情報画面

各接続機器の状況

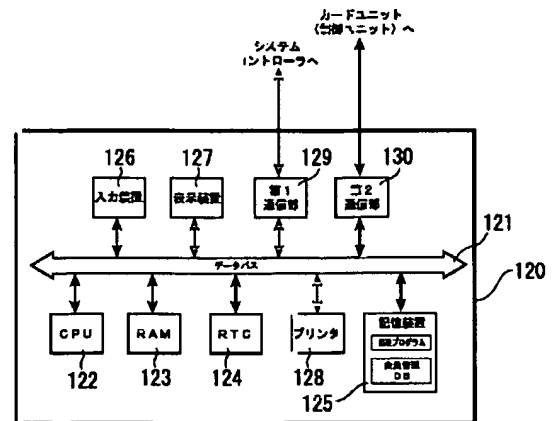
ホール内機器<<正常： 302台 通信異常： 0台 他異常： 0台>>

選択したい番号と完了キーを押して下さい

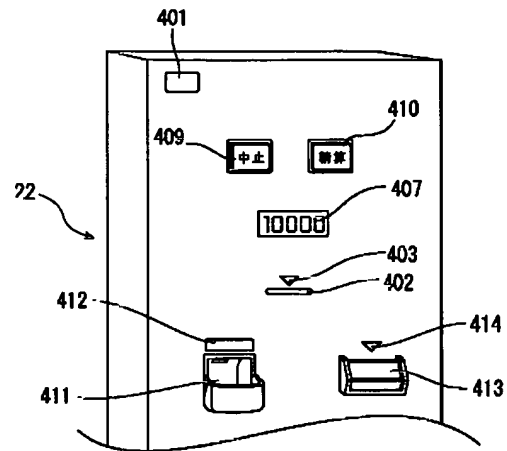
【図12】



【図16】



【図22】



【図17】

(a) 会員情報テーブル

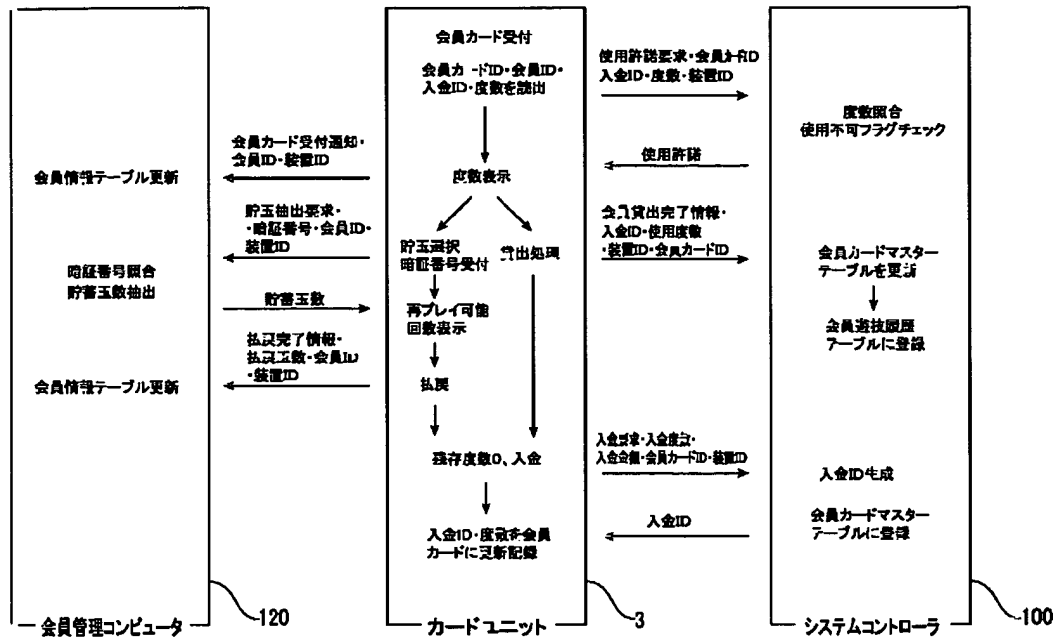
[illegible]

(b) イベントテーブル

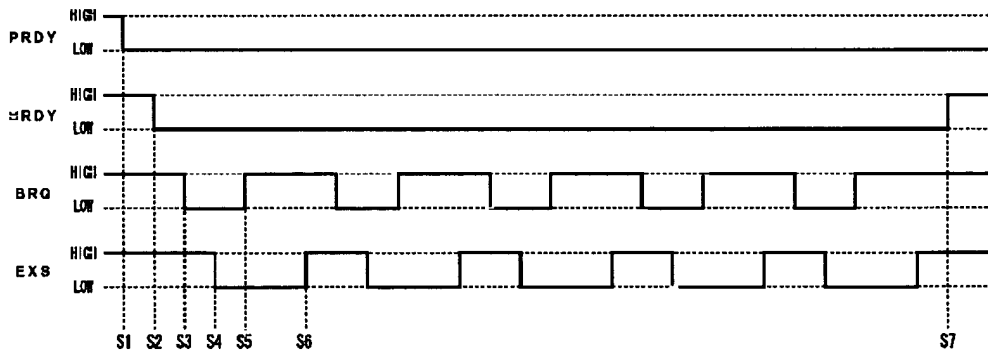
[illegible]

【図14】

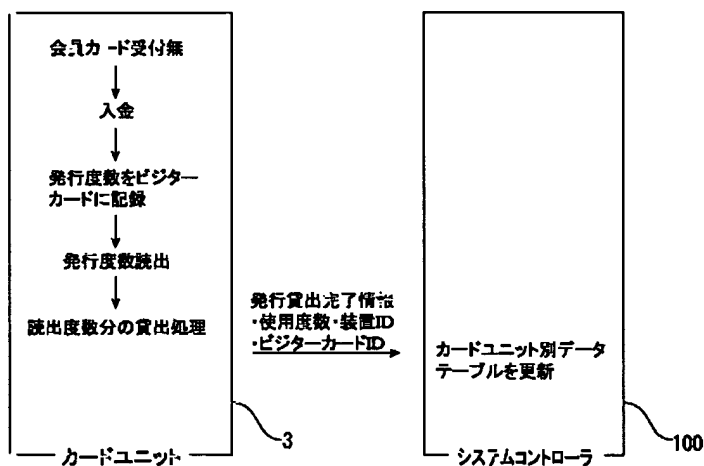
【図19】



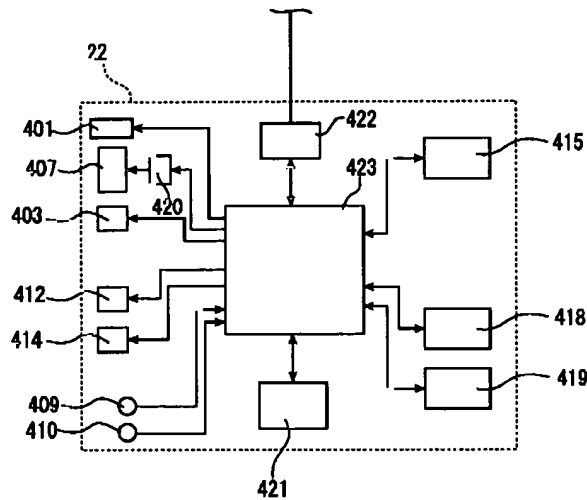
【図20】



【図21】



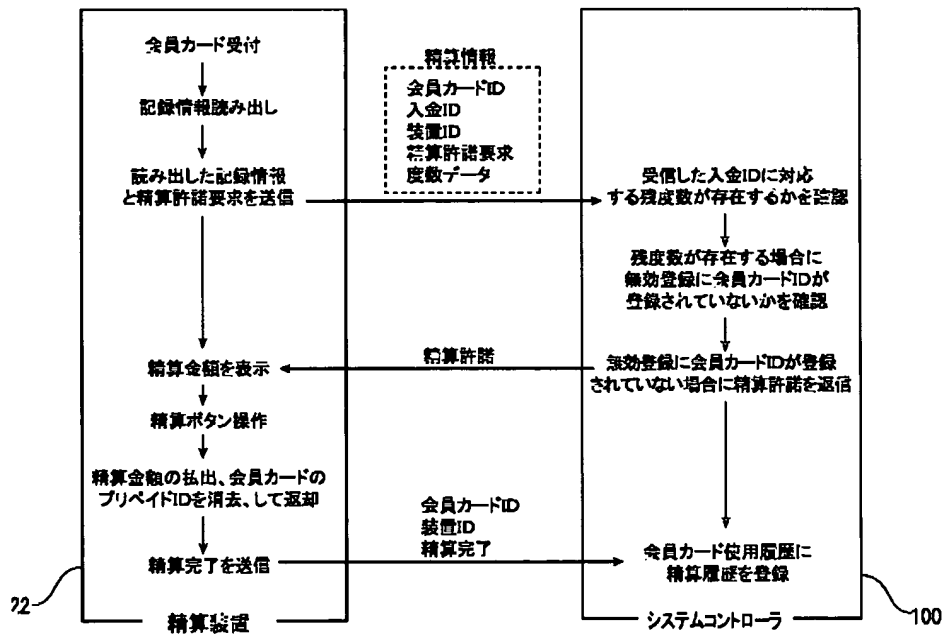
【図23】



【図26】

・会員ID 0001-01-XXXX		・カードID 00000000000000000000			
時刻	処理種別	使用金額	残高	受付金額	処理状況
11:00	入金	CU-0100	05	-	正常
11:05	入金	CU-0100	05	-	正常
11:10	入金	CU-0100	100	10000	正常
11:15	取崩	BS-01	100	-	正常

【図24】



【図28】

出力帳票1：短時間精算

GC ID: 12345678						
危険日: 2002-01-20						
減 在: 2002-01-21						
減 出: 危険後						
抽出結果						
No.	会員ID	カードID	危険日	危険時刻	危険金額	危険状態
1	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	2	8	12:30	5000
2	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	2	13:00	10000
3	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	3	13:30	10000
4	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	4	14:15	10000
5	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	5	14:30	10000
6	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	6	14:45	10000
7	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	7	14:50	10000
8	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	8	14:55	10000
9	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	9	15:00	10000
10	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	10	15:05	10000

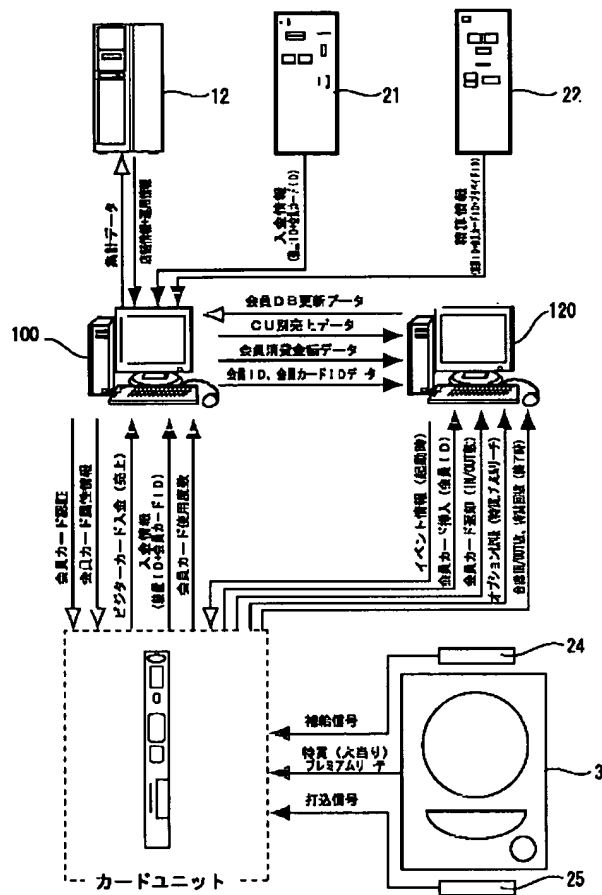
【図29】

出力帳票2：一日複数回精算

GC ID: 12345678						
危険日: 2002-01-20						
減 在: 2002-01-21						
減 出: 危険後						
抽出結果						
No.	会員ID	カードID	危険日	危険時刻	危険金額	危険状態
1	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	2	8	12:30	5000
2	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	2	13:00	10000
3	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	3	13:30	10000
4	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	4	14:15	10000
5	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	5	14:30	10000
6	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	6	14:45	10000
7	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	7	14:50	10000
8	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	8	14:55	10000
9	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	9	15:00	10000
10	0001-01-XXXX	00-XXXXXX0000000000	1	10	15:05	10000

【図25】

各種情報の流れ



【図27】

危険会員抽出条件設定画面	
・延滞間隔算	延滞間隔 1 <input checked="" type="checkbox"/> 分
・一日複数回計算	計算回数 1 <input checked="" type="checkbox"/> 回
	計算金額 <input type="text" value="5000"/> 円以上
・入金・繰上同一金額	計算金額 <input type="text" value="5000"/> 円以上
・複数抽出メンバーリスト作成	<input checked="" type="checkbox"/> する <input type="checkbox"/> しない
<input type="button" value="登録"/>	

【図30】

出力帳票3：入金積算同一金額

***** 危険会員抽出 (入金積算同一金額) *****					
SC ID: 12345678					
抽出日: 2002-01-20					
抽出時間: 2002-01-21					
抽出場所: 営業部					
抽出結果					
No.	会員ID	カードID	延滞回数	延滞時刻	積算金額
1	0001-01-xxxx	00-xxxx-xxxx-xxxx-xxxx	2	12:30	5000
2	0002-01-xxxx	00-xxxx-xxxx-xxxx-xxxx	1	13:00	10000
3	0003-01-xxxx	00-xxxx-xxxx-xxxx-xxxx	1	16:30	10000
...

【図31】

出力帳票4：複数抽出会員

***** 危険会員抽出 (複数抽出会員) *****							
SC ID: 12345678							
抽出日: 2002-01-20							
抽出時間: 2002-01-21							
抽出場所: 営業部							
抽出結果							
No.	会員ID	カードID	延滞回数	抽出理由	入金時	積算時刻	積算金額
1	0001-01-xxxx	00-xxxx-xxxx-xxxx-xxxx	2	延滞: 入金積算同一金額	12:25	12:30	5000
...

[illegible]